Encyklopedia Mundana

Encyklopedia Mundana är ett tillbehör till Eon

neoGames®



FÖRORD

ENCYKLOPEDIA ÄR ÄNNU en massiv modul till Eon som innehåller över 5.900 uppslagsord som behandlar allt som har med Mundana och dess invånare att göra. Encyklopedia Mundana innehåller faktiskt lika mycket text som hela regelboken till Eon II. Tack vare ett kompakt typsnitt har vi dock kunna pressa in allt på 80 sidor.

Definitionsmässigt är en 'encyklopedi' en samling artiklar, arrangerade i bokstavsordning, som behandlar vitt skilda ämnen. Namnet på denna modul stämmer alltså utmärkt med vad den de facto innehåller.

Förr i tiden så brukade dock ordet 'encyklopedi' syfta på en stor samling böcker. Denna innebörd av ordet ligger närmare det sätt som informationen finns tillgänglig för invånarna i Mundana – alltså i många olika böcker och andra former av kunskapskällor. Att ta reda på allt som står i denna modul skulle kräva stora ansträngningar.

Mer info och gratis material om spelvärlden Mundana och rollspelssystemet Eon finns på Neogames websidor: (www.neogames.se).

Det är vår förhoppning att du kommer ha mycket nytta av nöje med denna modul.

Författarna,
Göteborg, hösten 2003

ENCYKLOPEDIA MUNDANA

Första tryckningen, ISBN 91-8912841-9



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Hela kontoret skall vara klätt i velour!"* Ström

KONSTRUKTION
Carl Johan *"Min bok är uppenbarligen inte här…"* Ström
Petter *"Beviset på att Gud finns: Harald Treutiger"* Nallo
Anton *"Ett ämlans ork"* Wahnström

MED HJÄLP AV
Sebastian *"Positiv förväntan"* Andersson
Martin *"Nej… det var inte det jag syftade på"* Fröjdh
Ola *"Jag har ökänt liten blåsa"* Jentzsch
Dan *"Och där kom den ja"* Johansson
Krister *"Spelar föga bandy"* Sundelin

TACK TILL
Marco *"Du kanske läste den med fel ögon"* Behrmann
Karl *"Undrar vad man gör som PRAO-elev?"* Nolander
Daniel *"Jag sjönk i anseende"* Lehto

LAYOUT
Carl Johan *"Aha, okej!"* Ström
Petter *"Bengt!"* Nallo

OMSLAG
Carl Johan *"Skall dra över någon av dem här?"* Ström

KORREKTURLÄSNING
Emil *"Så jag inte hinner glömma bort varför jag skrev"* Björnsson
Jacob *"Ordet 'Tvangs' är förvisso korrekt svenska, men…"* Ericsson
Martin *"Jag börjar bli riktigt orolig…"* Fröjdh
Erik *"Inte porr, jag korrläser!"* Melin
Anton *"Det är roligt att föra in korr!"* Wahnström

TRYCK
Oskarshamn Tryck & Media

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ENCYKLOPEDIA A–Ö



Aagel: Nekromantiker som levde tillsamman med sin tvillingsyster, symbolisten Damaga, i 'Sin-Megada'.

Abacus: Se 'kulram'.

Abhixia: Liten familj i Thalamur vars medlemmar är väldigt högfärdiga och stolta. De är kända för att vara skickliga pyromantiker.

'Abi Ken: Förgöraren. Monster som sägs härja i djunglerna omkring Dhuk och längs floden Urad-Them.

Abin-Ramadh: Hamnstad på Thalamurs östkust med 4.000 invånare. Den var tidigare en stor örlogshamn men då den thalaskiska flottan är väldigt svag har staden avfolkats och varven står tomma.

Abin-Thukor: Stad i Thalamur som ligger på gränsen till Caserion. Staden är en vältrafikerad handelsstad med nästan 20.000 invånare. Abin-Thukor är dessutom en tvillingstad med Narzkar Falz – den cirefaliska staden på den andra flodbanken.

'Abir: Titeln på en andlig ledare inom Mhîmrätten. En 'abir är andligt överhuvud för en stad och dess tillhörande region och kan bannlysa och benåda folk i egenskapen av talesman för himlen.

Aboraten av Tibara: Se 'Ignitus den oskyldige'.

Absalon: Jargisk stad belägen i provinsen Okrana. Absalon har uppskattningsvis 14.000 invånare. Staden lyder officiellt under härskaren av Jarum, men i praktiken leds den av den ökände fältherren Rogerran Londstirm.

Absolut essens: Inom alkemin och ett begrepp som beskriver det tillstånd hos materia då det inte är utsatt för någon vibration alls. En absolut essens har därför ingen som helst fysisk egenskap och kan mest liknas med ren energi.

Accendrim: Mûhads himmelsblå drake, förknippas med den första Gudahärskaren (Se 'Mhîm'). Alltjämt en osynlig hand i händelser runtomkring i Västlanden. Namnet kan översättas till 'Himmelens härold'.

Ackumulator: En komponent i en magisk artefakt som används för att lagra filament.

Ad Hoq: En improviserad besvärjelse.

Adaluth: Danarths huvudstad under nekrokraterna som nu ligger i det som är norra Thalamur.

Adarlberget: Det nordliga Adarlberget som ligger nordväst om Kraggbergen är en plats där termotropi, biotropi och geotropi är högmagiska. Detta innebär att bergsluttningarna är helt snöfria året om. Växtligheten är extremt tät och det är mycket svårt att ta sig fram till de mycket gamla tempel som sägs ligga på bergets sydliga sluttningar.

Adasier: Ett folkslag som lever i den södra delarna av Jargiska kejsardömet, speciellt i det beryktade 'Maazenträsket'. De lever av fiske och av handel med värdefulla växter och örter från träsket. De har en lätt grönaktig hy och rudimentär simhud mellan fingrarna och tårna. De verkar bara ha hår på huvudet och det är nästan alltid svart, långt och rakt. Ögonfärgerna är vanligtvis mörka.

Adasierkniv: Se 'huggkniv'.

Adask: Adasiernas modersmål.

Adel: En samhällsgrupp med stora ekonomiska, sociala och politiska privilegier. En adelsman har ofta en titel (till exempel baron eller greve) och en unik vapensköld. Som adel räknas varje man eller kvinna som är född av adliga föräldrar eller erkänts av en adlig fader; gäller det sistnämnda så kallas personen ifråga 'bastard'. Man kan även bli adlad, vanligen av politiska grunder eller efter någon gärning som förtjänar adelskap.

Adept: En Daakpräst som assisterar prelaterna och utför de dagliga sysslorna.

Adept: Inom Xinukulten, en nyinvigd som sett Xinus vision och nu vill bli en del i armén.

Adept: Magikerlärling inom 'Legio Colonan'.

Adeptus major: Den mellersta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Adeptus minor: Den lägsta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Adeptus templi: Den högsta graden inom Kabalaordens andra cirkel.

Adia: Flod som rinner ut från Kholonbergen och Tokonmassivet och ut i Coloniska sjön. Floden utgör gränsen mellan Colonan och Thalamur.

Adina Stjärnblick: En fruktad lönnmörderska med påstådd hypnotiserande förmåga. Hon ger sig endast på personer som utnyttjat sin makt för att skada de svagare.

Administrat: Titel som innehas av länderna Pereine eller Colonans högste ledare.

Administratens palats: Administratens palats i Perina är ett arkitektoniskt mästerverk. Palatset är byggt som ett stort tak, som om det vore taket till en katedral. Sexton spetsvalv utgör själva strukturen i palatset och håller uppe taket som når ända ner till marken. Stora fönsterförsedda burspråk släpper in ljus i den magnifika byggnaden.

Aeba: En ö belägen inne i Stora arkipelagen, öster om 'Oriton'. Ön är känd för sina stora odlingar av exotiska frukter.

Aebac: En avfälling från Alarinn som lever på flykt som prisjägare.

Aegrotar: En kraftfull kaosdemon som liknar en pulserande massa bestående av bölder och inälvor. Den ger ständigt ifrån sig gurglande ljud och sprider en unken lukt och sjukdomar omkring sig. Aegrotar är mycket aggressiv och förtär gärna sina motståndares kroppar.

Aeon: Tidens väsen. Skaparguden. Aeon anses vara identisk med kosmos, stabilitet och ödet. Aeon är ingen gud i normal bemärkelse, utan snarare ett kosmiskt väsen, i vars tankar hela världen existerar. Så länge Aeon sover kommer världen att bestå, men den dag han väljer att stå upp ur sin dvala kommer allt, dött som levande, att upplösas i intet. Aeon är en okänd gudom; endast henéa och vissa obskyra kulter dyrkar honom, och då under andra namn än Aeon.

Aeosean: Den stora världsoceanen. Aeosean är omgivet av en mängd olika länder. Aeoseans väder är svårt att förutspå och kan växla snabbt. De sydligaste kända bebodda ön heter Eno och ingår i Stora arkipelagen. Ingen vet exakt hur långt oceanen sträcker sig i söder.

Aër: Kabalaordens benämning på aspekten 'pneumotropi'.

Aerolus: Luftens gud, Lufthavets härskare. Guden brukar avbildas liggande på ett moln. Symboliseras vanligen med ett moln, men ibland även med en spiral.

Aeromantiker: En magiker som specialiserat sig på pneumotropisk magi.

Aeromantisk purifiering: En magisk besvärjelse.

Aftonstjärnan: Annat namn för 'Morgonstjärnan'.

Agadir: Jargisk hamnstad belägen i provinsen Lemira. Agadir har 2000 invånare och är mest känd för sitt fiske.

Agalija: I östra Kraggbergen ligger bosättningen Agalija vilket är den största bosättningen för det raunatroende kraggfolket. Staden är omgiven av en träpalissad för försvar. Raunfolket kommer hit för att byteshandla flera gånger per år.

Agant: Ett rikt och bördigt grevskap i hertigdömet Calana i Consaber. Fiske är mycket viktigt för det kustnära området.

Agent: En sorts mäklare.

Aggregat: En speciell sorts magisk artefakt som innehåller en ackumulator, en projektor och minst en aktivator. Kan dessutom innehålla en eller flera transformatorer.

Agrippion: Kejsare över Colonan som sägs ha varit den som orsakade det coloniska rikets fall. I en illa planerad räd gentemot raunlänningarna tillfångatogs kejsaren och dennes familj. Legionerna tvingades överge sina fort efter en kejserlig order. Agrippion avrättades då Colonan utsåg en ny kejsare.

Agun: Forianskt silvermynt med samma värde som kopparmyntet 'honum' (motsvarar en jargisk denar).

Ahidan: Huvudguden inom Tarhais mytologi som sägs styra över den stora vulkanen.

Ahma: En vågformad dolk som används av 'nattdräparna' i Mûhad.

Aiwaz: Dunkel varelse i västerländska myter, en slags skyddsande åt mystiker och svartkonstnärer.

Akala Gahallan III: Kung av Drunok. Akala är en rättrådig och rakryggad man.

'Akidja: Ökenvinden, som hon också kallades, var stamfaderns äldsta dotter och, efter att ha uträttat diverse bragder, den första att erhålla titeln gharbawia.

Akolut: Den tredje graden inom Kabalaordens yttersta cirkel.

Akpilos: Forntida rike som var beläget där det nutida Eumo nu finns. Akpilos var ett av de första rikena som grundades efter Mörkrets försvinnande. Akpilos hade en högtstående kultur och vetenskap. Gamla inskriptioner från Akpilos tyder på att invånarna besatt en numera okänd teknik för att rista in tecken i sten som om det vore smör. År 2450 f.D. drabbades landet av kataklysmiska jordbävningar och svåra översvämningar. Votan-Abor, rikets huvudstad, sjönk i havet till följd av en jordbävning. Den enda av städerna i kejsardömet som stod fast, trots att havets vågor länge slog mot dess murar, var Sung.

Aktivator: En komponent i en magisk artefakt som tillser att artefakten aktiveras då speciella aktiveringsvillkor är uppfyllda.

Akvatisk purifiering: En magisk besvärjelse.

Alaceris: Ett heligt föremål inom Commersium lamia.

Al'am: Kryddstark mûhadinsk omelett.

Alarialv: Se 'léaram'.

Alarinn: Det enda officiella alvriket i Mundana, då inget annat alvbefolkat område vare sig är erkänt i praktiken eller har någon representation utomlands. Riket ligger öster om Consaber och var en gång i tiden en del av Consaber, men blev självständigt i den alarinnska frigörelsen. Invånarna i Alarinn består till största delen av léaramalver.

Alarinnska frigörelsen: (2059–2063 e.D.) Conrad I förolämpar en alvisk ambassadör, som svarar med att utmana honom och hans rike på 'duell'. Duellen går uselt för alverna till en början, tills Pachail 'mhor' Nentari byter strategi och satsar helt på gerillakrigföring. Efter fyra års krig och två väl valda slag vinner léaramalverna sitt eget rike. Conrad avsätts som resultat av kriget.

Alarinnsk hålört: En ört med läkande egenskaper mot 'rödsot'.

Alarion: En besjungen léaramalv från Alarinn som numera håller till på Asharina. Han är mycket skicklig i konsten att använda 'visna'.

Alaripasset: Den del av Alarinn som ligger mellan 'Höglanden' och 'Tokonmassivet'.

Alariviken: Vik mellan Urma Bréann och Alarinn.

Alay: Handelsstad i Forion med 7.000 invånare belägen på Forions sydvästra kust. Staden är belägen på en brant klippa som sluttar ner mot Alayviken.

Alayviken: Bukt på den forianska kusten.

Albergo: En jargisk gästgivargård.

Albergorius: Se 'St Albergorius'.

Alcheg: Ett torrt grevskap på sabriska ön Danbréann som lyder under hertigdömet Negaidh. Är känt för en stor koloniskbyggd pir som skyddar grevskapets huvudort från havets raseri.

Alda: Se 'St Alda'.

Alean Ninarian: Alean är en sanarialv som utsetts till kommande magikrat för Pereine, så fort utbrytarprovinsen återinlemmats i Thalamur. För närvarande verkar han i An-Thalamur. Illvilliga rykten gör gällande att Alean skulle vara medlem i 'Den skimrande vägen'. Alean leder nu den thakaltribunal som 'Lytesse Visani' tidigare styrde över.

Aleania: Se 'St Aleania'.

Alexésa: Se 'St Alexésa'.

Alfai Memod: Mûhadinsk köpman.

Alfkar II den ödmjuke: Rikskonung i Soldarn 2520–2582 e.D.

Alfkar Sköld och bila: Rikskonung i Soldarn 2512–2519 e.D.

Algitzo: Hamnstad i Mûhad.

Alhak: En mindre variant av mûhadinsabeln.

Aliana: Stad i Consaber som huvudort i grevskapet Alni på Urma Bréanns sydvästra del. Staden har ungefär 2.500 invånare. Aliana är känd för sina stora produktion av saltad och torkad fisk.

Alion: Jargisk gröt.

Alkarzan: Se 'Alkharzan'.

Alkemi: Konsten att utnyttja magin i materien. Alkemin utnyttjar sig av 'alkemiska processer'. För att använda sig av alkemi måste man ha ett laboratorium och alkemiska preparat.

Alkemisk process: Ett tillvägagångssätt som används i ett laboratorium. Kan exempelvis användas för att tillverka magiska artefakter.

Alkemist: En person som sysslar med att framställa magiska föremål, magiska elixir och kongelerade filament.

Alkharzan: Mûhads huvudstad belägen vid den norra kusten vid Blå havet. Staden kallas ofta Carzan av utlänningar. Staden sägs vara den äldsta fortfarande bebodda staden i Mundana och har nu cirka 120.000 invånare. Alkharzan är mest känt för sitt stora bibliotek och tempelområde. Styrs av kefal Isma'il.

Alla själars dag: En av Daakkyrkans helgdagar.

Alliansstaden: Se 'Mirron'.

Allmodern: Den stora gudomliga entiteten som enligt misslor är alltings ursprung och summan av allting.

Allvetandets brödraskap: En elitistik religion som riktar sig till magiker, vetenskapsmän och filosofer. Läran säger att fullkomlig kunskap leder till 'apoteos'.

Alma Tempelbyggerska: Kvinnlig asharisk överjarl 2495–2534 e.D.

Almexandra: Almexandra är medlem i Kabalaorden och principus regus för Verusakademin i Chadarians hopp. Hon är känd för sitt skarpa intellekt och utmärkta deduktionsförmåga som hon ofta ger prov på under sina föreläsningar i historia och filosofi.

Almexandras hartass: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Goda ögat'.

Almexandras stillhet: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Mäster Boparams samlade tystnad'.

Aln: En längdenhet som motsvarar två fot (60,96 cm).

Alni: Det sydligaste grevskapet i hertigdömet Uriens i Consaber. Ett rikt grevskap med jordbruk och svinbete är huvudnäringar.

Alon: Gröt från Drunok.

Alstring: Handlingen att skapa ett filament.

Alstringshjälpmedel: För vissa aspekter finns det speciell utrustning som kan underlätta att väva filament. Hjälpmedlen är i första hand avsedda att brukas då man befinner sig på en plats där aspekten inte förekommer naturligt.

Alumn: En nyligen antagen medlem i 'Den skimrande vägen' som strävar efter att bli illuminerad.

Alvalun: Liten ö invid norra Danbréanns kust.

Alver: Ett mytomspunnet och gammalt folkslag som är vida beryktat för sitt till synes eviga ungdom och det 'alviska ögat', vilka båda brukar sammanfattas under den alviska 'förbannelsen'. De tros ha anlänt till Mundana från stjärnorna , och ända sedan dess har de varit fiender till dvärgarna. Fem stora krig har utkämpats dem emellan (se 'de stora krigen'). Alvsläktet är uppdelat i sex olika stammar; 'sanari', 'thism', 'kiriya', 'henéa', léaram' samt 'pyar'. De är sällan religiösa (undantaget henéa) och de allra flesta alver talar någon dialekt av 'felya'. Utseendemässigt liknar de människor, fast med spetsiga öron och mer androgyna drag; alla alver utom 'léaram' saknar ansikts- och kroppsbehåring. Alverna har dessutom god mörkersyn, men de kan dock inte se i kompakt mörker (däremot i stjärnljus).

Alvfamilj: En familj som kan vara på fyra generationer eller ännu mer där de yngre fungerar som stöd åt de äldre och inåtvända individerna. Alvfamiljer brukar ofta gå samman i ett 'alviskt hushåll'. Ledaren för en familj kallas 'hövding' hos léaram, 'furste' hos thism och kiriya, medan sanari och henéa mer fokuserar på linjens/flockens ledare.

Alvglas: Ett lätt, genomskinligt och svagt rökfärgat material som till skillnad från vanligt glas knappt kan krossas. Materialet används i alviskt smide, se 'lyfali', 'vicoshira' samt 'yelani'.

Alvgräs: En brunaktigt gräs som kan rökas. Drogen är unik för Sunari och används främst av alver.

Alvhäst: Se 'tomon'.

Alviska lagar: En samling om fem lagar som gäller olika mycket för olika stammar. Den första är lagen om ordning och förklarar att en herre är högst inom sitt område. Den andra lagen, lagen om skydd, förtäljer att alla alver har som sin plikt att försvara andra alver i nöd. Lagen om gästfrihet är den tredje och innebär att alver skall ge andra alver plats i sina hem om så begärs. Den fjärde är lagen om livet, vars innebörd är att ingen alv får döda en annan av alvsläktet. Den sista lagen är den som efterföljs hårdast, nämligen lagen om egendom. Alver stjäl helt enkelt inte. De fem lagarna kompletteras normalt med ett flertal tolkningar, och brott mot dem innebär alltid botgöring, i värsta fall stamlöshet (ungefär fredlöshet).

Alviska ögat: En otäck effekt som ses som en del alvernas förbannelse (se 'förbannelsen') som innebär att folk märker om de iakttas av en alv, likaså märker alverna om de blir iakttagna. Detta har satt sina spår i alvisk kultur och etikett, genom att alver endast använder ögonkontakt vid speciella tillfällen. Vissa specialtränade magiker och krigare har dock lyckats med att koppla bort det alviska ögat.

Alviska: Se 'felya'.

Alviskt hushåll: En enhet inom alvisk kultur som oftast motsvarar en sammanslutning mellan allierade 'alvfamiljer' i ett viss geografiskt område. Se 'eli', 'fin', 'shol', 'sholi', 'sìol' samt 'vhic'. I alvernas fullständiga namn nämns först tilltalsnamnet, därefter familjenamn, hushållets namn och stamtillhörighet följt av ett obestämt antal patronym (bland henéa nämns endast mödrarna).

Alvmynta: Liten växt med spetsformade ljusgröna blad. Används i matlagning.

Alvsorg: En svart blomma som används för framställning av ett lugnande medel.

Alvstjärnan: Stjärna på norra himlavalvet som har liknande namn i nästan alla kulturer från Mûhad till Tokon, vilket gör att den i vissa legender anses vara den stjärna som alverna kommer från. Se även 'stjärnornas hav' samt 'den gamla religionen'.

Alvvän: Utslocknad soldisk adelsätt.

Alzakh-Andhor: En lumiandrake som alltid sägs vaka över den som är den sittande Mhîm. Är även känd som 'Gudahärskarens väktare' och 'Accendrim' (vilket betyder 'Himmelskt sändebud').

Amaqen: Momoliskt träpansar som används istället för plåt, då det inte är lika påfrestande i stark värme.

Ambrosin Dun Berval: Sabrisk riddare som har ansvar för folkräkning, adelslängder samt att heraldiken är korrekt.

Amereta: Legendarisk ledare som ledde striden mot mörkret i Tokon och var den som bildade Colonan. Hon sades ha förmågan att göra sina trognaste tjänare odödliga. Amereta försvann plötsligt och spårlöst efter 30 år på Colonans tron. Det sägs att hon återvände upp till gudarna då hon var en av dem.

Ameretadynastin: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 7002 f.D. och 6972 f.D. Grundades av legosoldater och flyktingar under ledning av Amereta. Taracon av Ameretadynastin blev Colonans första kejsare.

Amfora,: Ett avlångt förvaringskärl i keramik som rymmer 125 liter. Nertill saknas fot, istället är det spetsigt så att det går att stapla halvliggande eller stående i för ändamålet utformade hål. Används vanligen för vin.

Amilith: En gråbrun lav som växer i de karga tundraområdena öster om Kraggbergen. En dekokt tar bort smärta och ökar aggressiviteten.

Amilo: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen, nordost om "Tientu'. Amilo har ovärldens enda aktiva vulkan.

Amin Ben Lahwan: Inflytelserik bei i Melûcka.

Amina: Stad som låg i södra Nevo.

Aminerva Thalama av Mastrani: Den sista coloniske kejsaren. Avsätts 1330 e.D. eftersom kejsarstaven inte återfunnits varvid Colonan splittrades och upphörde att vara ett kejsardöme. Den västra delen (eller Västcolonan) uppkallades efter kejsaren.

Amir Izal: Mhîms äldste son. Kefal av Yildiz.

Amiral: Högste befälhavaren för en örlogsstyrka som består av en eller flera eskadrar.

Amirs krypta: Under ruinstaden Astran i nordvästra Colonan ligger den fornstora fältherren Amir begravd. Han sägs enligt inskriptionerna på hans kista ha varit en god och hederlig soldat som gjorde uppror mot sina överordnade och ledde ett stort antal soldater i en kamp mot övermakten.

Amra: Jargisk handelsstad belägen i de östra delarna av provinsen Lemira. Amra är känd för sina bågskyttar. Staden har 12.000 invånare.

Amsul: En klippig och karg liten ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Amun al Forio: Forions lagbok.

Amzro av Alkharzan: Mäktig mûhadinsk släkt som innehaft kefalämbetet i huvudstaden Alkharzan så länge någon kan minnas.

Anaion da Arionmarro: Colonisk kejsare som ledde trupper norrut och fördrev de raunländska barbarfolken. Därefter invaderade han Tokon.

Anairan: Den mäktigaste ätten på Tarhai. Var tionde invånare är av denna ätt.

An'ak Khanum: 'Lilla prinsessan', ett berömt Mhîm-tempel (se 'dhaorag') i Alkharzan.

Analgetiskt sedativ: En magisk besvärjelse.

Analys: Diverse olika alkemiska processer som används för att analysera magiska artefakter, elexir, komponenter, skrifter.

Analysera elixir: En alkemisk process används för att analysera ett magisk elixir utan att förstöra det. Lyckas den alkemiska processen får alkemisten reda på vilka besvärjelser som bundits i elixiret och exakt hur många doser som elixiret består av. Misslyckas man får man försöka igen. Observera att denna process tillhör gruppen analytisk alkemi och man behöver därför inte slå på fummeltabellen för laboratoriet om man fumlar.

Analysera: Se 'analys'.

Analytisk magi: En samlingsbeteckning på olika sätt att analysera magiska föremål.

Anatel: En låg buske med små runda blad och grova rötter. Av rötterna kan en bedövande brygd framställas.

Anatomi: Vetenskap som används då man skall balsamera eller på annat sätt modifiera ett lik.

Anatomiska modifikationer: Kroppsliga förändringar som man genom operationer skänker vandöda.

Ancanogel den Rättframme: Kung som bannlyste Daak och förbannade dennes makt för alla tider. Kallades av jargierna för 'Arcanogel den Hädiske'.

Anci: Ebhronitisk maträtt bestående av rullade 'dilabröd' som fyllts med fårkött, kyckling, 'quesaost', vitlök, bönor eller paprika.

Andakt: Ett annat ord för 'mässa'.

Andar: De själar som har kunskapen om hur man beter sig på andeplanet har förmågan att överleva långa tider. Dessa lösgjorda själar kan sedan växa och bli permanenta andar på andeplanet. En ande kan viljemässigt ta sig fram på andeplanet och kontakta andra andar.

Andarnas berg: Berg utanför Suanriskogen som anses heligt av Ashariens urinvånare.

Ande: En varelse som saknar fysisk kropp och som bara existerar på andeplanet. En ande kan inte manifestera sig på det fysiska planet.

Andebesvärjare: Ett annat ord för 'schaman', det vill säga en person som kan vandra på andeplanet och som vet hur man kontaktar andar och demoner.

Andekoppel: Ett annat namn på sjukdomen 'stryphals'.

Andekraft: Ett annat namn för psykotropi.

Andeplanet: Ett immateriellt existensplan som är helt skiljt från det fysiska planet. På andeplanet lever gudar, demoner, andar och fysiska varelsers själar. Andeplanet kan sägas ligga parallellt med det skenbara fysiska planet. Många teoretiskt lagda magiker har försökt beskriva hur andeplanet 'ser' ut men uppgiften är i det närmaste omöjlig, eftersom man inte kan 'se' på andeplanet, lika lite som man kan höra, känna, lukta eller smaka på andeplanet. Schamaner upplever andeplanet genom den aura som alla andar, själar och demoner åstadkommer.

Andetjänare: En grad inom eifremerna. En andetjänare har rätt att officiera vid offerritualer. Endast kvinnor kan bli andetjänare.

Andra anarkin: Tronföljdskrig i Consaber 1755–1756 e.D. Orsakades av att thalaskiska agenter mördade kung Conner VII. Sedan dess är Consabers krona ärftlig.

Andra cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Består av graderna adeptus minor, adeptus major samt adeptus exemptus.

Andra mûhadinska invasionen: En krigsföretag år 2597 e.D. då den mûhadinska hären erövrade ofantliga områden. De jargiska försvararna lyckades inte hejda dem förrän Tibara var nära att falla.

Andra rangens symbolistiska nedkallning: En magisk ritual.

Andra ringen: En grad inom det Vita klostret. När en munk uppnår andra ringen skickas han eller hon ut för att hjälpa och utbilda klostrets skyddslingar och sprida läran. Denna uppgift är knuten till hopp och glädje; munken får lära sig övertalning och sång.

Andra stora kriget: Krig mellan alver och dvärgar som utbröt 6710 f.D efter att dvärgarna enligt alverna brutit mot vapenvilan genom att bygga ett nytt fäste nära alvboningarna. Ses av alverna som en förlängning av det första stora kriget, men av människor och dvärgar som ett eget krig. Det hela slutade dock enligt 'den uppgående stjärnans eviga fall' i den alviska förbannelsen.

Andra thalaskiska kriget: Krig 1758–1761 e.D. som utgjorde Consabers respons på Thalamurs mord på den sabriske kungen. Consaber erövrar Colonan som ersättning för dådet.

Andra tirakkriget: Krig mellan dvärgar och tiraker som inleddes 2432 e.D. med att klan Ghor ville skapa ett tirakfritt område kring 'Khazim-Renk-Ghor'. Tirakerna slog tillbaka och fick hjälp från Takalorr, medan Roghan och Samar gav sig in i kriget på Ghors sida. Tirakerna svarade med att belägra Samars enda kvarvarande fäste 'Krolim-Renk-Samar'. Enligt dvärgarna så fann fästets kung Tehan inte något annat val än att låta öppna öppna vattencisternerna och dränka hela sin klan samt de anfallande tirakerna. De senare hävdar dock att det var binderakken 'Thaar' som lät öppna cisternerna efter att han fått reda på att Roghandvärgarna var i antågande. Hursomhelst så avslutades andra tirakkriget med det som kallas 'Samars offer' 2439 e.D. och fästets namn byttes till 'Renk-Samar Maz-Vontar' och vaktas sedan dess av Roghandvärgarna.

Andre löjtnant: Andre styrman på ett örlogsfartyg.

Andre styrman: Förste styrmannens ställföreträdare.

Anguis: Upprättgående, snabba och relativt smarta pseudodrakar som lever i flock och har förmågan att kommunicera med varandra med begränsad telepati. Används av ödlefolket som riddjur.

Anichgåva: Se 'Anichs klingor'.

Anichs klingor: Två rikligt dekorerade kortsvärd som gavs till adelsmannen Anich Månskära. När han för första gången skulle använda svärden snubblade han så illa att han avled, vilket gett upphov till begreppet 'ani-

chgåva' (ung. 'björnkram').

Anima: Ett annat ord för själ, speciellt då själen är kvinnlig. Se även 'Anime'.

Anime: Ett annat ord för själ, oftast manlig. Se även 'Anima'.

Animering: Att väcka liv i en vandöd med nekromanti. Ett annat ord för 'reanimering'.

Animism: Ett annat ord för 'schamanism'.

An-ji: Maträtt från Sung som består av stekt äggplanta.

Ankaret: En krog i byn Lundnäs i Soldarn. Den ligger i ett gammalt trähus och ger ett rätt sjabbigt intryck.

Anmortalion: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 6972 f.D. och 6154 f.D.

Annerva: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 714 e.D. och 840 e.D.

Ansgangar: Tidigare namn på staden Irian.

Ansiktsskydd: Generellt en beteckning på ansiktsmask av härdat läder.

Anstir Tyldon: Ashariens nuvarande överjarl och jarl över staden Camard. Tyldon anses vara en hård men hederlig härskare över Ashariens fristäder. Hans utmanande stil och principfasthet har dock gett honom en hel del fiender genom åren, framförallt bland Ashariens icke-ashariska befolkning.

An-Thalamur: Thalamurs huvudstad. Staden är belägen på ön Dubaral sydväst om Thalamurs yttersta udde. An-Thalamur är magikratins högsäte. Det mest imponerande landmärket är Magikraternas Citadell, som sträcker sig 144 meter rakt upp i luften. An-Thalamur har cirka 90.000 invånare.

An-Thalamurs dans- och fäktakademi: Akademi i Thalamurs huvudstad som huvudsakligen är en dansskola, men även stridandets konst (se 'thalaskisk dödsdans') lärs ut där.

Antiaspekter: Några, eller möjligtvis alla, av de magiska aspekterna har sin motsats i form av en antiaspekt. När de båda motsatta krafterna kommer i kontakt med varandra så sker ett ömsesidigt utplånande i form av en allmän dissipation. På så vis kan magidöda områden uppstå.

Anticultor: En spindelliknande demon som är mycket snabb och spenslig. Den kan klättra både på väggar och i tak. Från dess mun kan den spy ut mindre spindlar som söker sig till demonens motståndare och anfaller dessa. Anticultor är vanligen mycket feg men bör inte underskattas som motståndare.

Antijargisk historiesyn: En historiesyn där alla krig, farsoter och tider av oår har sitt ursprung hos det jargiska folket. Allt kan skyllas på jargierna i nordväst. Denna tillsynes naiva historiesyn tillskrivs stor vetenskaplig legitimitet på vissa håll, dock sällan utanför Asharien och Soldarns gränser.

Antikvasist: Den finaste titel man kan ha inom Allvetandets brödraskap. Syftet är att antikvasisten skall beredas möjlighet att uppgå i gudakollektivet, något som mycket sällan sker.

Antillimar de Jehor: Ledaren för den jargiska inkvisitionen är en hårdför man som saknar alla former av barmhärtighet. Han skyr inga medel för att stärka Daakkyrkan och inte minst inkvisitionen. Trots att han bara är precept har han en makt som överskrider alla primoder.

Antimoniter: Antimoniterna dyrkar den store Antimon såsom varande den sanna Daak. Antimoniterna är den jargiska inkvisitionens största fiende. En viktig antimonitisk föreställning är att Antimon förkroppsligar Daaks ondska och att man på så sätt kan förklara lidandet.

An-Ton: Foriansk skrivare som arbetat länge med att framställa en encyklopedi över Mundanas geografi, historia och platser.

Aol: En av de visa gudatrillingarna med kunskap om de levande. Guden uppenbarar sig som en urgammal människa med långt skägg och vitt hår. Han är klädd i en enkel vit klädnad med ett gyllene gördel, på fötterna har han enkla sandaler och i sin vänstra hand bär han en lång stav av polerat trä.

Apax: Ruinstad i Colonan.

Apexryggen: Tudelad bergskedja som löper från nord till syd genom nästan hela Ebhron.

Apokryfisk magi: Legendarisk magi som det är tvivelaktigt om den verkligen existerat. Ett exempel är den förbannelse som en dvärgamagiker sägs ha förbannat alverna med.

Apokryfiska magilagar: Magilagar som inte är allmänt accepterade.

Apoteos: Apoteos är upphöjandet av en person till ett gudomligt väsen. För att uppnå apoteos krävs det först och främst att religionen tillåter erkännande av nya gudar. Därefter måste det finns nog många människor som kan tänka sig att dyrka eller utföra trosgärningar för den nye guden.

Apramas: Se 'St Apramas'.

April: Det coloniska namnet på gräsmånad.

Aqua fortis: Salpetersyra.

Aqua: Kabalaordens benämning på aspekten 'hydrotropi'.

Aquetta tofana: Ett berömt men sällan utnyttjat gift som utvinns ur en arsenikmatad orm. Giftet är smak- och luktlöst, men är mycket smätsamt att bli utsatt för.

Ar Kabal: Stad i västra Ebhron som fungerar som administrativt centrum, även om 'Charom' officiellt är huvudstad. Ar Kabal bildades efter sammanslagningen av de historiska rikena 'Terek' och 'Kabal' för ungefär 6.000 år sedan, en händelse som blev startskottet för det moderna Ebhron. Namnet betyder 'nya Kabal' och det gamla Kabal ligger fortfarande kvar på den mest centrala ön av 'Kabalaöarna'. Staden är välplanerad och byggd i röd sandsten, men svåröverblickad då den är belägen i ett mycket kuperat område. 102.000 invånare bor i staden och nära en tredjedel är studenter på stadens universitet.

Arachna: Spindelgudinnan, Väverskan. Arachna är spindlarnas och arachnidernas gudinna. Hon avbildas som en jättelik spindel som ständigt väver sitt nät över världen.

Arachnas folk: En religion som ibland också kallas 'Spindelgudinnans tjänare'. Försvarar gudinnans heliga väv mot yttre och inre fiender. Närmast militär hierarki. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Arachnas tråd: Föremål inom Arachnas folk. Detta är ett halsband spunnet av tråd från flera spindlar och gör bäraren mycket gifttålig.

Arachniderna: Ett spindelliknande folkslag som tidigare hade stor utbredning över Mundana men numera endast existerar i legender. Det sägs dock att det finns arachnider som gömt sig undan och väntar på att åter vandra över Mundana.

Aragan: Torlins huvudstad. Ödelades 3643 f.D.

Arakha: En stad belägen på Thalamurs nordöstra kust när gränsen till Pereine. Arakha har på grund av konflikterna med Pereine plötsligt blommat upp som garnisonsstad. Staden har omkring 3.900 invånare.

Aralionberget: Berg som ligger nära Sunariskogen.

Arayes: Momolansk kötträtt.

Arbido: Liten jargisk gruvstad belägen bland de mäktiga Krolimbergen, nordost om den utslocknade jättevulkanen Jorak. Gruvstaden är synnerligen väl befäst med mur, vallgrav och en militär bemanning om 1.200 man. Den totala befolkningen i staden, inklusive militärer, är 4.000 invånare. Arbido är huvudstad i provinsen Sardan.

Arcadis: Känd jargisk släkt.

Ard righ: Titel i Tokon som betyder överkung men motsvarar snarare en hertigs titel.

Ard righ Cailleach sìol Leath-Shùile: Tokons överkung håller inte marken, utan förvaltar den åt tokon. För det mesta är det en sysselsättning som inte är så krävande. Han behöver normalt bara vara ordförande för det råd av hövdingar som då och då samlas, vara medlare i klankonflikter och då och då skyffla om lite bland markhållandena. Skulle det krisa sig behövs han dock som en ledare för alla klanerna.

Aréa: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Aréa är känd för sitt stora kloster. I klosterbiblioteket finns en stor del av den Stora arkipelagens kunskap och historia samlad.

Arenom: Liten hamn på östra Ebhron.

Arghan klan Roghan hus Thalez: Kung över fästet 'Krhun-Renk-Roghan'. Är känd för sin hetlevrade personlighet och vilja att starta krig mot tirakerna i 'Kiaz'.

Argora: Se 'St Argora'.

Ariandra den behagfulla: En mycket vacker kvinna som är gift med Damariens härskare 'Thamas Enväldshärskare'.

Arimar Khard: Mûhads utsände ambassadör i Daval. Lever väl skyddad av 100 mûhadinska livvakter cirka en kilometer från den förbjudna staden i ett borgliknande palats.

Arionmarro: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 2668 f.D. och 1996 f.D.

Arita: Silvermynt från Menon-Aun som är värt 1 silver.

Aritmanti: Konsten att spå med numerologi och matematik.

Arius: Ett annat ord för 'guld'.

Arkasodates Thaum: En magiker som tillbringade större delen av sin aktiva tid med att studera magiska fält. Hans namn lever kvar som en enhet på flödestäthet i magiska fält.

Arkipelagen: Se 'Stora arkipelagen'.

Arkitektor: En kejserlig jargisk övervakare av allmänna byggnader, avloppssystem, akvedukter, gator och handeln på de offentliga marknadsplatserna. Arkitektorerna planlägger också gladiatorspel och hästkapplöpningar, och är därför populära bland befolkningen.

Arkivator: En kejserlig jargisk ämbetsman som handhar alla akter och skrifte.

Arlon: Huvudstaden i Drunok. Arlon har 5.000 invånare. Staden ligger på en låg kulle omgiven av en bördig slätt som utgör Drunoks kornbod. Runt staden löper en ringmur som är utrustad med höga torn på jämna avstånd.

Armada: En större grupp av örlogsfartyg utrustade för invasion.

Armatur: Det cirefaliska ordet för 'redare'.

Armborst: Vapen uppbygt av en båge fäst på en trästock. Den är byggd på ett sätt så att strängen kan hållas spänd utan att skytten själv behöver hålla uppe den.

Armkroksdans: Léarams tvåtaktiga pardans.

Arno av Utkulla: Känd medlem av ätten Gyllendagg från Västmark.

Aroch: Forions huvudstad belägen i den norra delarna av Forion. Aroch har 41.000 invånare. Från staden styr Selif Sabins landet. Aroch har en vacker stadsarkitekturen med många parker, statyer och fontäner. Aroch är även känt för sina två stora universitet samt det gigantiska stadsbiblioteket.

Aros gravfält: Ett stort gravfält vid Raunflodens nordligaste krök, nästan igenvuxet av vegetation. Väldiga, överväxta, gravkullar reser sig upp ur landskapet. Ingen vet hur gammalt gravfältet är eller vilket folk som ligger begravt där.

Arotar: Magiker från Radh-Kamra som orsakade ett kraftigt jordskalv och rev ned den jargiska staden Absalons murar så att den kunde invaderas omkring 1626 f.D.

Arotars mäktiga steg: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Skälvande jordens åkallan'.

Arotars rustning: En legendarisk rustning som skyddar användaren mot vandöda. Arotars rustning var en svartglänsande hauberk, till synes tillverkad i ett material som varken var metall eller kristall utan snarare både och.

Arra: Pantheraguden enligt raunlänningarnas religion.

Arsacke: Detta grevskap i Niegaidh hertigdöme förser Consaber med det ekträ som behövs till flottan. Timret fraktas via flod eller kustbåtar till större städer för bearbetning.

Arsackeskogarna: Väldigt skogsområde på Danbréann.

Art: En annan term för 'aspekt'.

Artefakt: Ett tillverkat föremål. Används ofta som benämning på magiska föremål.

Artefaktindikation: Ceremoni som visar vars närmaste magiska artefakt finn.

Artol Remulan Leijon: Rikskonung i Soldarn 2913–2919 e.D.

Arvorns hammare: Jargisk riddarorden som har till uppgift att jaga häxor, demondyrkare och andra kättare. Orden har sitt huvudsäte i Tibara, men finns utspridd i hela Jargiska kejsardömet.

'Asawismen: En religion som grundar sig på Mhîmrätten men som förespråkar en dualistisk världsbild. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Ashabaswa: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen med nära 200 individer, många av dem ättlingar av de nevrinska flyktingarna. Stammen är någorlunda civiliserad och har kännedom om jordbruk, bronsframställning och skrivkonst. Stammen bor i anslutning till byn Th'om Chabut.

Ashael: Prinsessa som ledde riket Radh-Kamras kamp mot mörkret. Fann Solsvärdet och men dog själv i striden gentemot förrädaren Hegor.

Ashahrien-Rahls-Unbahr: Asharisk gruvstad i de norra Khazimbergen som kontrolleras av zoloddvärgar. Ungefär knappt hälften av invånarna är dvärgar och resten utgörs av människor. Frijarl i Rahls-Unbahr är Torgar klan Zolod hus Mirun.

Asham den Buttre: Drakväktare, känd för sitt nattsvarta hat.

Ashamirgräs: Meterhögt rödaktigt gräs som växer på Ashaslätten. Gräset är strävt och vasst och om man inte har skydd på benen får man snabbt mindre skärsår om man vandrar genom det.

Asharien: Ett land beläget på den östra delen av Asharinahalvön. Asharien har 190.000 invånare och är i praktiken en union som utgörs av de starkaste städerna i

området. Unionen styrs av en överjarl, för närvarande Anstir Tyldon. Överjarlen har traditionellt sitt säte i Ashariens största stad, Camard. Varje stad i Asharien utgör tillsammans med det omkringliggande landet ett eget jarladöme som styrs av en frijarl med hjälp av ett antal underställda stormän. Städerna i Asharien är oftast väl befästa och lokalbefolkningen förväntas kunna försvara sin stad mot eventuella anfall. Städerna konkurrerar sinsemellan, men främst genom intrigspel i 'landsrådet'. Det är landsrådet som har kontroll över den nationella hären och den nationella flottan. Landsrådet beslutar också över beskattning och lagstiftning. Invånarna kallas 'asharier'.

Asharier: Invånarna i 'Asharien'. Den typiske ashariern klär sig i praktiska och slitstarka kläder, ofta rödfärgade. Kvinnor bär vanligtvis byxkjol. De lite mer välbärgade har en utmärkande färgstark och omväxlande klädstil.

Asharinahalvön: Den halvö där länderna Asharien, Soldarn, Västmark och Damarien ligger. Den är även hem för ett flertal dvärgfästen och den största samlingen alver på Mundana.

Asharinas kämpar: Ett piratband som leds av pyaralven Elederian.

Asharion: Cirefaliernas namn på Asharien. Betyder 'Det röda landet'.

Asharisk brandmåra: En blomma vars nektar utgör ett starkt nervgift och vars rötter har en starkt sövande effekt.

Asharisk jätteödla: En större ödla som kan bli upp till två meter lång med svansen inräknad. Dess hud har samma nyans som ashariens röda jord vilket gör ödlan mycket svår att upptäcka då den sitter stilla.

Ashariska nomadfolk: Långt innan Asharina koloniserades av vanarer från väst, utgjorde området hemvist åt de två stora nomadfolken. Idag finns bara ett av dem kvar. De har mörkt strävt hår och brukar smörja in sig med ockrafärgat vatten från den ashariska jorden så att deras hud blir rödaktig. De lever i mindre stammar ute på slätterna och försörjer sig på jakt och till viss del handel.

Ashariska: Ett språk som talas i Asharien, Soldarn, Västmark och Damarien. Ashariska är en kraftig dialekt av den lägre jargiskan. Ashariskan har en mängd olika underdialekter beroende på var man befinner sig.

Ashaslätten: Ett stort torrt landområde i Asharien som delas i en nordlig respektive sydlig del av Järnforsen.

Ashua: Stad i öknen (i nuvarande Momolan) som ödelades av demoner 4715 f.D.

Askans fader: Se 'Rathoxit'.

Askbarbarer: Ett människofolk som lever i de väldiga Askbergen väster om Menon-Aun. De dyrkar de väldiga eldögat på himlavalvet ovanför bergen.

Askbergen: Bergskedja som gränsar till både Miam och Menon-Aun. Det bor ett flertal barbariska stammar i de bördiga dalarna vilket gör det till ett farligt område. Askbergen har fått sitt namn av de askmoln som då och då skymmer himlen efter våldsamma vulkanutbrott.

Askslätten: Den absolut östligaste delen av Danbréann kallas för askslätten. Anledningen till detta är de spontant förekommande eldstormarna som gör att nästan all vegetation saknas. De magiker som besöker platsen finner också att området är högmagiskt för pyrotropi.

Askhavet: Ett avlägset hav långt i öster som sägs vara täckt av grå aska.

Asmodun Struthättas laboratorium: Ökänd damarisk magiker.

Aspekt: En aspekt beskriver en kraftkällas specifika natur. Magisk kraft av en särskild aspekt kan i sällsynta fall förekomma i manifesterad form i Mundana och förändrar då stora områden som deras närvaro påverkar. Se även 'kraftkälla'.

Associationens lag: Inom Kabalaorden en av magins lagar som ersätter likhetens lag och beröringens lag.

Astara: En hamnstad på Lalasta. Staden har endast en mindre hamn men då Astara inte kan erbjuda så mycket i handelsvaror är den sällan besökt. En hög träpalissad av tjocka vässade stockar omger Astara och husen på insidan ligger tätt invid varandra och är vanligen två eller tre våningar där den understa består av sten och de övre är timrade. Staden har omkring 3.500 invånare.

Astarabukten: Långgrund bukt på ön Lalasta där Sasrafloden rinner ut. På grund av den stora tidvattenskillnaden är det endast möjligt att segla in i bukten under vissa klockslag.

Asterax: Stjärnvandraren, Stjärnornas smed. Asterax symboliseras med en femuddig stjärna.

Astralgard: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Catzorans spirituella egid'.

Astralplanet: En annan term för andeplanet.

Astran: Ruinstad i Colonan.

Astrio: Det kyrkliga jargiska namnet på mittdag (onsdag).

Astrolabium: Ett navigationsinstrument som används för att mäta himlakropparnas vinklar till varandra eller horisonten.

Astrologi: Konsten att spå i stjärnorna och himlakropparna.

Astrologiska tabeller: Ett spådomshjälpmedel.

Astrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i stjärnorna.

Astrotropisk empati: En magisk besvärjelse.

Astrotropisk luciditet: En magisk besvärjelse.

Astrotropisk prostration: En magisk besvärjelse.

Astrotropisk soporativ: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Sarinas övermäktiga trötthet'.

Asw'tala: Den största nomadstammen i Eumo. Lever på stäppmarkerna nordväst om Sung och livnär sig på uppfödandet av boskap.

Ataxatropi: En magisk aspekt som har sin källa i kaos och oordning.

Athenor: Alkemistens ugn. En murad ässja som man kan uppnå mycket höga temperaturer med.

Athix Calas: Principus orbis för Kabalaorden. Hans position som Kabalans högsta ledare har han uppnått genom årtionden av målmedvetet arbete. Han är nu på sin ålders höst, men är ändå mycket skicklig på att intrigera inom Kabalans innersta cirkel.

Athment: En mindre stad i Miam med omkringliggande åkermark. Längre upp i bergen finns det gott om gruvor och mindre gruvbyar. En stor garnison med aunuriska trupper finns i staden. Staden har omkring 9.000 invånare.

Athon Dan Itan-Athen: Förste kejsaren av dynastin Itan-Athen, känd för sin inkompetens.

Athor: Jargisk klosterstad belägen i i den östligaste delen av den jargiska provinsen Merun. Härskaren i Athor är abboten Darrian, en mycket renlärig man som även har stort inflytande över provinsen Sardan. Namnet syftar egentligen på det marmorberg uppe bland Khazimbergen där cirka 2.000 munkar lever i totalt tjugo kloster.

Auccafrukt: Citrusfrukt som växer på 'auccaträdet' Själva frukten är gulgrön och har tunt skal. Fruktköttet är grönt med syrlig och kryddig smak.

Auccapaj: Asharisk efterrätt.

Auccaträd: Ett fruktträd som bär den uppskattade 'auccafrukten'. Har små och täta grenar med ovala blad. Blommorna är svagt rosa. Frukten växer främst i Menon-Aun och på Takalorr, men finns även på Asharina-halvön och Melorion.

Audaberget: Högt berg fyra dagsmarscher sydost om Jarla. Det ryktas att det skall finnas stora diamantfyndigheter djupt inne i berget.

Augus gälar: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Subakvatisk respiration'.

Augus hydrologa gestaltning: En magisk ritual. Det vanligaste namnet for ritualen är dock 'Gestalta undin'.

Augus hydrologa kommando: En magisk besvärjelse.

Augus skyfall: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ymniga nederbördens välsignelse'.

Augus: Se 'Igar Augus thal An-Thalamur'.

Augusti: Det coloniska namnet på skördemånad.

Auktoritär halo av den första rangen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Chadarians subliminala nimbus'.

Aunurierna: Aunurierna är ett högrest folk som är huvudinvånarna i Menon-Aun. Håret är uteslutande svart och vanligen långt hos de högre kasten. Det är vanligt att sminka sig hos båda könen. Vanligen med svart kol, blandat med fett i vackra mönster runt ögonen. Ögonfärgen varierar mellan grå, roströd och nästan helt rödaktig. Klädesdräkterna är vanligen luftiga, enfärgade och praktiska.

Aunuriska: Språk som talas i det västliga kejsardömet Menon-Aun.

Aura: Ett magiskt skimmer som kan uppfattas med magiförnimmelse.

Aurias och Pelias dag: Inom den samoriska läran tillägnas Aurias och Pelias den första dagen i varje månad. Eftermiddagen tillbringar man med familjen och av denna anledning stänger alla bodar och affärer tidigare än vanligt. Många går till templet eller klostret för att tända ljus och bedja. Årets sjätte Aurias och Pelias dag infaller samtidigt som dagen då Samor den helige förkunnade profetian om den solförmörkelse som skulle komma att drabba Asharina under midsommarfesten år 957 e.D. Denna dag räknas som den samoriska lärans absolut heligaste dag och firas med tempelbesök, uppföranden av religiösa och sedesamma skådespel samt förstås den obligatoriska ljuständningen. I alla de stora templen hålls den samoriska högmässan: Predentmässan.

Aurias: Gryningens väktare, morgonrodnadens gudinna, Den uppgående solens ledsagerska. Aurias är nära sammanknuten till Pelias, Skymningens väktare. Gudinnan symboliseras av en sol med strålar.

Auriasmäss: Midsommarfesten, 1 hömånad. En ljusets högtid inom den samoriska läran som firas med stora festligheter. När skymningen kommer tänds ljus och fyrbål och många söker sig till templet för att be. Det är vanligt att unga par gifter sig under Auriasmäss eftersom det i Den eviga omvälvningen står skrivet att äktenskap som knyts denna dag skall bli extra välsignade.

Aurod: Forianskt guldmynt värt 20 'honum' (motsvarar 20 silver).

Aurum: Ovanligt forianskt guldmynt värt åtta 'aurod' (motsvarar 160 silver).

Aûsi: Se Jordmodern.

Autokrat: Titel för sanaris respektive thisms ledare, för närvarande 'Eleia Sevane fin Valaina' samt 'Halarion Ashtarian vhic Tanyi'ena'. Se även 'Liljans råd'.

Avans: Förskott.

Avarine: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Avarinea Caelestis: Grundare av husets Avarine i Legio Colonan.

Avgrunden: Avgrunden är något som skulle kunna liknas vid en svart malström på andeplanet. Alla som närmar sig riskerar att dras ned i djupet och tyna bort eller bli anfallna av de avgrundsdemoner som håller till i området. De som söker sig mot avgrunden på andeplanet blir ofta förändrade. Deras vilja och personlighet tunnas ut. Exakt vad avgrunden är vet ingen. Ingen har lyckats ta sig genom den och återvända. Nekromantiker har dock funnit att den slukar själar, och att man kan använda sig av avgrunden för att skapa mäktiga vandöda.

Avila: Landsområde i södra Pereine som var det första att falla under den Thalaskiska invasionen.

Avinstallera: En alkemisk process som används för att ta bort vissa komponenter ur en magisk artefakt utan att man behöver förstöra hela artefakten.

Avkommans stav: Ett heligt föremål inom Azradeus barn. Denna stav finns inte i många exemplar, men dess bärare har kontroll över de hiskeliga monster som då och då krälar upp ur helvetesgrottan.

Avolunius av Tibara: Precept för den heliga riddarorden Arvorns hammare. Han och hans orden har ett nära samarbete med Inkvisitionen.

Avrad: Den skatt som en frälsebonde betalar till sin länsherre.

Avric: Silvermynt från Menon-Aun som är värt 10 silver.

Ayonsekten: Den hemliga Ayonsekten bildades år 2501 e.D. av Dresbin Ayon. Medlemmarna anser att Daaks skrifter är författade av ett antal gudomliga profeter, varav den viktigaste är den odödlige Dresbin Ayon som kommer att framträda vid tidens slut och frälsa världen åt Daaks rike. Sekten är bannlyst alltsedan aboraten av Tibara mördades år 2510 e.D. av lönnmördare från Ayonsekten.

Azeem: Ökänd mûhadinsk nekromantiker.

Azita: 'Kurfurstinna' över 'Narzkar Falz'.

Azkann: Se 'Dibuk'.

Azkanns lie: Azkanns lie är en lönnmördarkult som dyrkar guden Dibuk och ibland använder sig av nekromanti.

Az-par: Dvärgarnas ord för 'aspekt'.

Azradeus barn: En fasansfull kult som tillber den demoniske Azradeus. Självspäkning och total skoningslöshet är två saker som förknippas med kulten. Religionen har sitt starkaste fäste i Västlanden.

Azradeus horn: Ett heligt föremål inom Azradeus barn. Detta heliga föremål finns just nu bara i ett enda exemplar. Den enda som har tillåtelse att använda det är demonen Nyahrl'am Shaggai.

Azradeus: Svavlets och blodets gud. Dyrkas av kulten Azradeus barn.



Babord: Fartygets vänstra sida om man står vänd mot fören.

Back: Det förliga överdäcket på ett fartyg.

Badastro: Handelshus i den ashariska staden Camard. Badastro är känt för sin omfattande handel med ashamirgräs, timmer och spannmål.

Baduha: Forianska namnet på fridag.

Bagare: Ett hantverksyrke.

Bajo: En foriansk nötsås.

Bajonett: Svärds- eller dolkliknande klinga som kan fästas på armborst.

Bakla: Ett stort tirakiskt bronsmynt som väger ett pund (454 gram). Värdet är 68 trugg.

Baklarustning: Bronsrustning som byggts samman av det tirakiska myntet 'bakla'.

Balansens lag: En av magins lagar som säger att all magisk energi måste alstras någonstans ifrån.

Ballista: En kastmaskin som är ett mellanting mellan en katapult och ett stort armborst. Den är byggd av trä och har liksom katapulten ett hårt vridet rep ('torsionsmekanism') som drivkraft. Två horisontella kastarmar ersätter armborstets båge. Ballistan är dessutom betydligt mindre än katapulten. Maskinen förbereds genom att det tvinnade repet spänns och fästs i en spärr. Ballistan laddas med spjut och avfyras genom att man lossar spärren som håller repet spänt. Maskinen förekommer i olika storlekar. Den lättare versionen är mycket vanligt förekommande inom den jargiska hären. Ballistan har en skotthastighet på cirka tolv projektiler per timme.

Balonskogen: Stor och mörk urskog norr om Consaber som delvis ligger omsluten av Tokonassivet.

Balsamering: Anatomisk metod som man använder för att förhindra att en kropp ruttnar samman. Används vid begravningar samt av nekromantiker då de skapar vandöda. Det finns ett flertal olika typer av balsamering.

Baltsar Bonde: Ung Zoriánriddare som till skillnad från herr Ivian håller fast vid traditionen och vant svingar sin 'zhandyxa' från hästryggen. Han har otroligt bra relation med Aurias och Pelias och spås av vissa kunna nå lika stora framgångar som herr 'Ivian'. Elaka rykten säger att han har en alldeles för stor förkärlek till öl.

Banér: En avlång flagga som är monterad på en horisontell stång. Sätts ofta fast vinkelrätt på en längre stång för att man enklare ska kunna bära banéret.

Bank: Ett bolag som lånar ut pengar och utfärdar bankväxlar. De flesta större banker är cirefaliska. Banker finns bara i större städer.

Bankväxel: Ett värdepapper. En bankväxel är ett bevis på att man deponerat en viss summa på banken. Bankväxeln kan överlåtas eller eventuellt inlösas hos en annan bank som har nära kontakt med den bank som utfärdade bankväxeln. Fördelen med bankväxlar är att man kan resa utan att tyngas av fyllda börsar – risken att bli av med pengarna vid ett rån minskar också. En bankväxel kan bara lösas ut av den som satte in pengarna eller av en person som har en signerad och bevittnad fullmakt.

Baoshu: En kötträtt från Sung.

Barallon: Pseudonym som den kände magikern 'Omkar' använde.

Barallonkrassling: Ett annat namn på 'Filippaört'.

Barallons varaktiga stånd: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ekivokus magnifika monolit'.

Baran: Forianska namnet på april.

Barandu röde: Raunländsk barabarkung som leder ett band med legonknektar och rövare norr om Thalamur.

Barantu: Världsförgöraren. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet eifremerna.

Barbar: En person som lever i ett semiciviliserat stameller klansamhälle.

Barbarinvasionen: Namnet på händelsen då horder av raunlänningar 3045 f.D. strömmade ner mot Danarth. Stora områden föll för barbarerna. Dessutom förlorade Colonan hela Perinan och Maulio var nära att gå under.

Bard Kloke: Asharisk överjarl 2534–2574 e.D.

Bardens brödraskap: En asharisk gren av Martaridyrkan, grundad år 2599 e.D. av stormannen Bard Karell. Bardens brödraskap blandar rigorös vapenträning med dans och musik för att öva upp fingerfärdighet och rörlighet.

Bardisan: Stångvapen med bred stötklinga.

Barnar den enhänte: Forskare och kämpe som fick sin ena hand avbiten under en expedition till de 'svarta tornen' i Sunari.

Barnd Suttung: Asharisk överjarl 2069–2094 e.D.

Baron Samuel Leijon av Lundnäs: Baronen är en äldre sjuklig man, avlägset släkt med den sittande soldiske rikskonungen Sachsar Leijon. Baronen ansvarar för baroniet där byn Lundnäs är huvudort.

Baron: Lågadlig titel som finns i Consaber, Soldarn och Västmark. I Consaber skiljer sig baronen från 'godsherren' genom att denne äger sin jord och inte endast förvaltar den.

Baronessa Rafali: Se 'Rafali'.

Baroni: Jord som styrs av en baron eller liknande.

Barrkråkan: Fågel som är vanlig i de flesta av Mundanas skogar.

Baruman Bryggare: Asharisk överjarl 2067–2069 e.D.

Barus: Ebhronitisk maträtt som består av fisk med räkor i en het sås som lagats med vitlök, paprika, pepparfrukt och koriander.

Basilika: Daakkyrkans största helgedomar är basilikor, en sorts katedraler med kupoltak. Alla basilikor finns i Jargiska kejsardömet, och hela sju stycken finns i Tibara.

Basilika: Den samoriska lärans största helgedomar är femskeppiga basilikor flankerade av två torn, där det västliga bär Pelias symbol och de östliga Aurias symbol.

Basilisk: Ett fruktat monster som ser ut som en ödla med tupphuvud. Den kan med sin blick förstena sina motståndare. Försteningen utnyttjas för att monstret skall kunna lägga ett ägg i offrets strupe, och på så sätt föröka sig. Den återfinns i alla sorters miljöer över hela Mundana, förutom i polartrakterna. Deras ögon används i alkemiska processer, se 'basiliskögon'.

Basiliskögon: Basiliskens ögon har i alkemiska processer en bindande och konserverande effekt. Dessutom sägs det att skickliga 'alkemister' kan göra dekokter som förstenar de som dricker dem. Man måste ha minst fyra ögon för att få tillräckligt till en alkemisk process. En alkemist betalar ungefär 45 silver per öga.

Baskala: Maträtt bestående av blötlagd torkad fisk.

Bassos: Jargiska ordet för 'dvärg'.

Bastard: Oäkting, se 'adel'.

Basun: Ett långt blåsinstrument i metall. Det finns också cirefaliska basuner (trombon) med dragbyglar, men dessa är ovanliga.

Basur: Rikskonung i Soldarn 2856–2866 e.D.

Baton: Ett inlandsgrevskap i östra Uriens i Consaber. Härjas ofta av tiraker då det ligger tätt inpå bergen. Har även gett upphov till Consabers stridshingst, 'Batonhingsten'.

Baton: Variant av stridshästen som framavlats i det sabriska grevskapet 'Baton' och är något starkare och uthålligare än en normal stridshäst.

Batteri: Gemensam benämning på de kastmaskiner som används till att beskjuta en specifik försvarslinje.

Bazirk: Tirakätt som drar sin ättelinje tillbaka till konung Bazirk. De lever huvudsakligen på Takalorr och i de södra delarna av Asharina. De har gjort sig kända som ett sjölevande folk och är bland de främsta inom sjöfart och även piratverksamhet (se 'meloriska sjöförbundet'). Deras städer och byar leds av ett råd med 'trokkan' som rådets ordförande (för mer information om deras huvudstad, se 'Tiban'). Liksom frakk är deras samhälle uppbyggt kring slavar längst ner i hierarkin, dessa finns allt som oftast fastkedjade i roddarbänkarna i galärerna. Bazirk har goda kontakter med kusinerna i Marnakh. Deras främsta fiender är henéaalverna på Takalorr (se 'Kharlah' samt 'Förbjudna skogen') samt till viss del även Melorion efter att sjöförbundet brustit. Ätten omfattar omkring 300.000 gûrder, tiraker och trukher.

Bazirk: Ätten Bazirks förste och siste konung. Han var en stor ledare under 'första tirakkriget'. Efter krigets slut utvandrade han med sina mannar till Takalorr och utropade sig själv till konung. Den respekterade och mäktige trukhen dog nedsligt av giftpilar, varpå ätten splittrades i mindre stammar.

Bazirks stora skräck: Se 'Lukhra'.

Bazirks storsjö: Hav som ligger mellan Kalarr och Takalorr.

Beel: En av de äldre gudarna, betraktas som rättvis. Tillbes av belemniterna.

Befalla golem: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Dominata Golimus'.

Befalla salamander: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Salamanderns kommando'.

Befäst gård: Vanligen en samling långhus, ofta i en kvadrat, omgivna av jordvallar med en palissad på toppen och en eventuell försvarsgrav runt detta.

Befäst stenhus: Ett två- eller trevåningshus med tjocka väggar, ofta med en mur runtom. Stenhuset kan även befästas med vall och grav.

Beha: Forianska namnet på vigdag.

Behaim: Adaniterna är en religiös sekt som är bokstavstroende Behaims lära. I den heliga skriften står det bland annat något oklart att skuld bärs av alla vars solens strålar träffar, vilket fått till följd att adaniterna 'gömmer' sig undan i Adanabergsgrottan.

Bei: En adelstitel för en framstående mûhadinsk handelsman som står direkt under en kefals beskydd. Som tack för kefalens beskydd betalar beien årligen en viss summa pengar, baserad på det gångna årets ekonomiska resultat.

Belag Duncinna den Vinddrivne: Enligt legenderna levde Belag Duncinna i landet Torlin för mer än åttatusen år sedan.

Belags förvridna svävande: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Flygande föremålets besvärjelse'.

Belags lydiga tjänare: En magisk besvärjelse.

Belags renande virvel: En magisk besvärjelse.

Belags tjänsteande: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Ritualen för den manifesterade vinden'.

Belemniter: Tillbedare till guden 'Beel'. Är organiserade i en munkorden, Belemniterorden.

Belial: En belial är en högre vandöd med en ande eller demon bunden till sig. Utseendet påminner om det hos en zombie, ett förruttnat lik, men belialen är starkare och rör sig ofta betydligt smidigare. Om belialen har en demon bunden till sig påverkas kroppens egenskaper och utseende av demonens bindning. En belial kan därför vara väldigt varierande i utseende och förmågor.

Belim: Zoloddvärg som driver Ashariens bästa smedja.

Belk: Annat namn på guden 'Navare'.

Belkor Gulik: En gammal asharisk magiker som alltid hävdat sitt oberoende gentemot såväl de ashariska magikergillen som Legio Colonan och Kabalaorden. Han bor i Fala i Asharien. Belkor är far till Max Gulik.

Belkor Guliks magiska mist: En magisk besvärjelse.

Belladonna: En manshög växt med rödbruna blommor och stinkande svarta, glänsande bär. Växten har starkt smärtstillande egenskaper, men överdoser kan vara dödliga.

Belrusnagg Ockerman: Se 'Ockerman'.

Belu: En襲 ociviliserad guldgrävarstad belägen i Belus dal vid floden Urad-Them. Här arbetar för närvarande 2.000 lycksökare med att försöka bryta de rikliga förekomster av guld som finns i bergen. De flesta lycksökare får sina drömmar sönderslagna av hårt arbete, kriminalitet och pålagorna från de tre släkterna Mumadh, Obtabo och Yuwbinay som styr och ställer i Belu.

Belus dal: Stor dalgång på den södra kontintens nordvästra del. Här har floden uradh-tem sina källor.

Belägring: När en militär styrka bevakar ett fientligt fäste i syfte att inta detsamma, vanligtvis genom att svälta ut besättningen.

Belägringstorn: Ett trätorn på hjul, ofta försett med fällbar bro, som används för att ge stormande soldater en väg upp på ett fientligt fästes murar.

Bemanning: Manskapet och befälen på ett fartyg.

Ben Lahwan: Rik bei-familj i Melûcka. Familjen leds av Amin Ben Lahwan.

Ben: Mûhadinska för fader.

Ben-Bannar Barada: Slug och maktlysten rådgivare till Marammar den vise.

Bendar al-Kaal: Forskare som försökte lösa staden Dalkhrenis mysterier men dog under mystiska omständigheter.

Bendar: Denna unge man är en högst fruktad granashkrigare. Han är från Mûhads södra trakter där han färdas tillsammans med sin nomadstam Mesawi som sägs vara urgammal.

Benecent: Se 'St Benecent'.

Benknotor: Ett spådomshjälpmedel.

Bensamlare: Jargiska urinvånare som lever i ett antal vidsträckta skogspartier mellan städerna Megara och Amra. Dessa skogar har stått orörda i tusentals år och det sägs att underliga varelser lever där som slukar folks själar. Bensamlarna är dock fiender till dessa varelser.

Bereda magiskt elixir: En alkemisk process som används för att tillreda alla typer av magiska elixir.

Beren: Den största ön i Berenholt. På ön ligger hamnstaden Pelm.

Berenholt: Jargisk ögrupp och koloni belägen söder om Lemira i Igonhavet. De två största öarna heter 'Beren' och 'Pelm'. Provinsen styrs från den lilla staden Pelm.

Bergslök: En lökväxt som används i matlagning. Har även medicinala effekter.

Bergstroll: Det största och visaste av trollsläktena. Bergstroll lever i samhällen om 10–15 individer runtom i Mundanas bergstrakter och det går ungefär två manliga bergstroll på ett kvinnligt. Bergstrollet är omtalat för sina skickligheter som smed – bergstrollsgjorda smiden är värda en förmögenhet. Den har kontakter med kraggbarbarerna och dvärgarna – främst Zolod och hatar grottrollen över allt annat. De flesta bergstroll talar sakhra.

Berniel: Se 'St Berniel'.

Beröringens lag: En av magins lagar som säger att entiteter som en gång varit i kontakt med varandra fortsätter att påverka varandra.

Besa: En mindre momolansk sköld.

Besinningslösa fasans tecken: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Mionas mångalenskap'.

Besman: En balansvåg som består av en stång. I ena ände finns en krok för det som skall vägas och i den andra änden en vikt. Antingen är upphängningspunkten eller vikten flyttbar.

Bestiarium Iargia: Detta är standardverket för 'monsterkunskap' i Jargien sanktionerad av Daaks kyrka. Det uppdateras konstant med ny och godkänd kunskap om de monster som finns i Mundana. Bibliotek i de flesta Daaktrogna länder brukar ha en kopia av denna bok men även välförsedda och välrenommerade bibliotek i icke-Daaktrogna länder kan också ha en, då det är ett verk som sprids gärna och mycket som en del av Daaks mission.

Bestickning: Annat ord för muta.

Besvärja: Handlingen att väva en besvärjelse. Se 'besvärjelse'.

Besvärjare: En magiker som specialiserat sig på formaliserade besvärjelser.

Besvärjelse: En besvärjelse är magikerns vanligaste redskap, en trollformel som han kan väva med kort varsel. Besvärjelser är också den vanligaste formen av magi.

Besvärjelsen för magisk levitation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Den svävande svartkonsten'.

Besvärjelsen för månens fördunkling: En magisk ritual som mest är känd som 'Selenotropisk förmörkning'.

Besvärjelsen för osynlighet av tredje rangen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Riannas totala transparens'.

Besvärjelsen för total sannfärdighet: En magisk besvärjelse.

Besättning: De soldater som försvarar en borg eller ett fäste av något slag. Ett annat ord för besättning är 'garnison'.

Bet: Mûhadinska för moder.

Betalningsmedel: Avser vanligen 'mynt', men kan också vara 'värdepapper'.

Betania: Hustru till 'Damas den Svarte'. Sägs nu vara 'vandöd'.

Betvinga väsen av femte rangen: Ceremoni som tvingar en demon av rang fem eller lägra att lämna den fysiska världen.

Betvinga väsen av tredje rangen: Ceremoni som tvingar en demon av rang tre eller lägra att lämna den fysiska världen.

Beväring: Sätt att framställa exempelvis djur och monster på vapensköldar med överdrivet framträdande karakteristiska attribut, som klor, tunga, horn och eldsprut.

Bhaliaz klan Zolod hus Ziliz: Dvärg som var ashariskt överjarl 2935–2950 e.D.

Bhanna-lu: Sädesslag som är unikt för Takalorr och är ett mellanting mellan hirs och havre. Det används till såväl mat- och spritttillverkning.

Bhozin klan Zolod: Driver handelshuset Ramiz i den ashariska staden Lim'alan vhic Sunariye.

Bila: Yxans variant på klinga.

Bilddyrkare: Bilddyrkarna är den direkta motsatsen till Ikonoklasterna. De anser att Daaks himmelska härlighet bör uttryckas i avbildningar så att folket förstår hur viktigt det är att vara rättrogen. Trots sitt namn så dyrkar de dock inte dessa avbilder.

Binderakk: Kapten på bazirktirakernas fartyg.

Binderakk: Ledare för en tirakstam under krig, oftast den starkaste av stammens manliga trukher, då kvinnorna anses vara för dyrbara för att slösas bort i strid, även om det finns kvinnliga binderakker, se exempelvis 'Doxezel'.

Binderakk: Stridens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah'.

Binderakkhammare: Stort krossvapen som används av binderakkerna.

Binkh: Jargisk provinshuvudstad belägen i provinsen Rankun. Binkh har drygt 90.000 invånare. Staden är en viktig jargisk handelsstad som är känd för sin ingenjörsskola.

Binkher: En underjäst ölsort som ursprungligen kommer från den jargiska staden 'Binkh'.

Bio: Det kyrkliga jargiska namnet på fridag (torsdag).

Biomantiker: En magiker som använder biotropi.

Biomantisk blodåterbildning: En magisk besvärjelse.

Biotropi: En magisk aspekt som har sin källa i liv och vitalitet.

Biotropiker: Ett annat namn för 'biomantiker'.

Biotropiskt traumamedikament: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Helande handen'.

Birlitz: Västmarks grundare.

Bistört: En ört med ljusgula blommor som förkommer enbart i Takalorrs djungler. En dekokt ger kraftig aggressivitet och ökad smärttolerans. Örten är kraftigt beroendeframkallande.

Bitter vattenört: En näckrosliknande blomma som kan återfinnas i många av Mundanas sjöar. Fröna verkar konserverande på bröd och har dessutom en viss lugnande effekt.

Bitterhukk: Tirakisk maträtt.

Bittra köldens fäste: Långt, långt upp i norr ute på en ö av is ligger detta mystiska slott. Byggt av sten och is sträcker det sig högt mot himmeln med en massa tinnar och torn och tillsynes utan ingång.

Bizars fenomenala kinetik: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Larbilius förlängda kliv'.

Bizars flyende tid: En magisk ritual.

Bizars kaotiska malör: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Onda ögat'.

Bizars momentana translokation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Larbilius underbara teleportation'.

Bizars retroaktiva disintegration: En magisk besvärjelse.

Bizca: Tunt bröd som äts i Cirefaliska samväldet. Det bakas i ugn och serveras tillsammans med oliver, skivat kött och 'pzarma'- eller 'mozca'-ost. Bizca hålls i handen och äts utan bestick, vilket gör att rätten lämplig att sälja i gatustånd.

Bizka: Ett sött och överjäst tirakiskt öl, smaksatt med nöt.

Bizmahk: Mörkt och starkt tirakiskt öl som lagras i träfat av 'flah'.

Bizplamm: Tirakvariant av 'plammkvasr'.

Bjära: Varelse från Skugglandet som i sin fysiska form ser ut som en gigantisk insekt. Den kan fångas och användas som tjänare, men den kräver sitt tribut i form av minst en droppe blod per dag.

Björnens folk: Stam av kraggfolket.

Björnfränderna: Björnfränderna är en av de större och mäktigare stammarna av raunlänningar.

Björnklon: En av de starkaste och mest inflytelserika av kraggfolkets stammar vid de östra slätterna.

Björnklor: Knogjärn som försetts med björnklor.

Blasfemiska synder: De allvarligaste synderna inom Daaktron är de blasfemiska synderna varifrån endast den renande skärselden kan frälsa kättaren. Det är därför av högsta vikt att kättaren avrättas så att han kan komma till Daaks skärseld. De sju blasfemiska synderna är: att förneka Daak och Daaks uppenbarelse, att smäda Daaks namn, att använda häxkonst, att bära hand på Daaks präst, helgerån (stöld från Daaks kyrka), vanhelgning (förstöra helgedom, relik eller heligt föremål) och till sist att kränka sakramentets helighet (bryta ett givet sakrament).

Blason: Person som avlagt blasonexamen, den högsta lärdomstiteln enligt den coloniska akademikertraditionen.

Blasonand: Person som studerar för en blasongrad.

Blasonering: En kortfattad, komplett och otvetydig beskrivning av ett 'fullständigt vapen'. Den är formulerad på häroldens egna språk och egna terminologi för att beskriva vapensköldars utseende.

Bleka dödens minut: En magisk besvärjelse.

Blindbräde: Se 'Razdo'.

Blockadbrytare: Besättningsman på ett skepp som specialiserat sig på att ta sig in i stängda hamnar och undkomma fientliga tullskepp och krigsfartyg.

Blodbergen: En stor bergskedja i ett obebott område i väster.

Blodbota: En ört med taggiga röda blad, vilka har en blodåterbildande effekt.

Blodflygare: Ett djur som ser ut som en något större ekorre, fast med huggtänder. Den lever i träd i tempererat klimat och brukar anfalla mindre djur som sorkar och kaniner genom att hoppa mot dem från träden, i vissa sällsynta fall attackerar den även större varelser som människor. Under attacken injiceras ett koagulationshämmande gift .

Blodkoppor: Plågsman sjukdom med kopputslag. Dessa brister och utsöndrar blodblandat var.

Blodsbröderna: Krigarorden som utför uppdrag mot pengar och är kända för sina svarta mantlar och rustningar. Namnet har de då man måste blanda sitt blod med en annan medlem och svära en trohetsed för att få gå med i orden.

Blodshämnare: En blodhämnare är blodet från en besjälad varelse som sätts i en kropp. Kroppen ser ut som ett vanligt lik, men är uppsvälld och blodfylld. Blodhämnaren används ofta som terrorvapen då den kan ta över kroppar den dödat för att fortsätta sina härjningar. En blodhämnare är skapad med hjälp av kraft från avgrunden och är en unik vandöd.

Blodstämmande signelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Stämma blod'.

Blogg: Stenens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah', viktig för vättarna.

Blomstermånad: Det ashariska namnet på maj.

Blot: Ett annat ord för 'offer'.

Bly: En mjuk gråaktig metall med låg smältpunkt. Värd ungefär 20 silver per kg. Densiteten är 11,34 kg/l och smältpunkten 327°C.

Blygdkapsel: Detalj i klädedräkten som är vanlig i Consaber.

Blygdkapsel: Rustningstyp som skyddar underlivet och är utformad olika för män och kvinnor.

Blå bergen: Bergskedja i östra Menon-Aun som gränsar till ödlefolkens länder.

Blå havet: Hav beläget nordväst om Mûhad och söder om Gordrion.

Blå träskfot: En ört som lindrar mot blodkoppor.

Blågräs: Ett lätt blåfärgat fältgräs med långa greniga stjälkar och små ovala blad. Dekokt på växten har lugnande, effekt och hallucinogena egenskaper.

Blåpest: Ett annat namn på sjukdomen 'stryphals'.

Blåskrev: En könssjukodm.

Blåsrör: Ett cylinderformat jaktvapen som används av tosherna för att skjuta giftbestrukna pilar.

Blåstång: Alkemiskt preparat som används då man balsamerar lik. Tången går endast att hitta nära havsstränder, främst vid Igonhavet.

Bläckmakare: En hantverkare som tillverkar bläck, tusch och skrivdon.

Bockspelet: Lek i Consaber som är vanligt hos barn och ungdomar.

Bokbindare: En hantvertkare som binder ihop böcker.

Bokkhath: En tirakisk timmerman.

Bokklath: Tirakisk trärustning som oftast består av ihopbundna trädgrenar, men den finns även i avancerade fjäll- och lamellpansarvarianter.

Bokktah: Dryader (trädandar) som lever i Takalorrs skogar. De kan anta tre olika former. Den första är andeformen, i denna form har de samma förmågor som andra andar (se 'andeplanet'). Den andra formen är kroppslig och då ser de ut som vackra gûrderflickor. Dimformen, slutligen, är ett slags mellanting mellan ande- och kroppsform, då de kan förflytta sig på de fysiska planet men endast kan påverkas av och påverka andeplanet. De räknas magiteoretiskt som 'demoner'.

Bokkzul: Motsvarigheten till 'timmerman' på ett tirakskepp.

Bola: Ett kastvapen bestående av två eller tre tyngder fastsatta i ett rep.

Bolass: Rikskonung i Soldarn 2170–2192 e.D.

Boli: En stor, grönskande ö i de östra delarna av den Stora arkipelagen. Det finns gott om gamla ruiner på ön, vilket vittnar om den tidigare civilisationens storhet. Vad som egentligen hände vet ingen, och de ypperligt få som vågat sig dit och kunnat återvända med livet och förståndet i behåll har vittnat om fantastiska ruiner och ovärderliga skatter. Det sägs dock att ön är drabbad av en förbannelse som gör besökare galna och fyllda av vanföreställningar, därför håller man sig därifrån i största möjliga mån. Sjömän ger sig ogärna in i farvattnen runt ön. Också känd under namnet 'Galenskapens ö'.

Bolos: Jargisk stad belägen i det jargiska distriktet Daro. Staden är en mycket viktig vägknut där en stor mängd trafik passerar. Bolos har drygt 35.000 invånare.

Bomsadel: Sadel som främst används av riddare och är konstruerad så att det skall vara lättare att hålla sig kvar på hästryggen efter lansanfall.

Bonardmunkarnas kloster: Ett kloster i staden Khatarsis.

Bonde: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är greve Oluviel Bonde. Ättens förläningar består av två grevskap och fyra baronier.

Bonoro: Thalaskisk maträtt av lamm.

Boparam de Lyon: Grundare av huset Lynesse i Legio Colonan. Boparam var mycket intresserad av alkemi. Han är känd för att ha tillverkat en lång rad legendariska artefakter.

Boreas: Nordanvinden.
Borgtyper: Se 'befäst gård', 'befäst stenhus', 'broch', fornborg', 'höggård', 'koncentrisk borg' samt 'murborg'.
Borien Våldsverkaren: En rövare som är medlem i rövarbandet Falkens skugga som hemsöker Ashaslätten. Borien är känd för sin grymhet och utsätter ofta sina offer för sadism, våldtäkt och tortyr.
Borobur: En framträdande tempelpyramid som ligger i mitt Daval. Det är det främsta av Daaks tempel utanför den heliga staden Tibara och där förvaras bland annat gudens vänstra öga.
Borogorna: Se 'Kusik Borogorna'.
Boron Urador: En känd magiker från Soldarn som var känd för sin stora samling av böcker.
Boron: Helig stad belägen i det nordvästra Soldarn, ett stycke från Bzarfloden. Staden har knappt 1.000 invånare varav de flesta är präster, munkar och nunnor. I staden finns också det största av Zorián-klostren i Soldarn. Staden är välbefäst och skyddas av Zorián-orden.
Boronkaka: En sorts ostkaka från Soldarn.
Borons brunn: Helig sjö i den soldiska staden Boron.
Borons klösande klor: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Bizars retroaktiva disintegration'.
Borons ängar: Hertigdöme i Soldarn som anses vara hedligt och ingen uppodling får ske utom på order av det samoriska templet. Befolkningens huvudnäring är därför avverkning av skogarna i norr samt boskapsskötsel på ängarna runt den heliga staden Boron.
Boronvisir: Ett slags visir som även täcker halsen, men som samtidigt gör det mycket svårt att röra huvudet framåt eller bakåt.
Borslanfisk: Ett för Takalorr unikt djur, fisken används bland annat som smaksättare till 'tibaner'.
Borttoning: Det som inträffar då en magiker förlorar all kontakt med den gudomliga skaparkraften (qadosh).
Borundgrottan: Mitt ute på Ashaslätten, söder om Ralon ligger den mytomspunna Borundgrottan. Hela området är fullt av till synes bottenlösa schakt som öppnar sig, och marken kan när man minst anar det ge vika och störta oförsiktiga personer ner i de mörka djupen. Det sägs att några av de många expeditioner som gett sig ner i grottorna har funnit magiska portaler långt ner i de mörka djupen.
Boszun: Cirefaliska namnet på en båtsman.
Botaneiates: Känd jargisk släkt.
Botgöring: Enligt Daaktron finns det sju vägar till botgörning om man har syndat. Dessa är: fasta, pilgrimsfärd, avlat, klosterliv, mission, korståg och martyrskap.
Boto: Ett jakt- och stridsspjut från Momolan med kilformad spets.
Bottenlösa hål: Hål som till synes saknar botten och tros leda rätt ner till 'underjorden'. De påträffas vid utgrävande av dvärgafästen, vilket lett till att dvärgarna är mycket försikiga och hyser stor respekt för de avgrundslika hålen. Vissa Drezinmagiker påstår att hålen är portaler, andra att de är rester från uråldriga dvärgafästen medan bergskännarna påstår att de är nödvändiga för att berget skall kunna andas.
Brakka Wekzi: Marnakhtirak som driver handelshuset 'Wekzis' filial i Tiban och är dotter till 'Nihtor Wekzi'. Hon styr och ställer i den laglösa staden och sägs även ha goda kontakter långt upp i den kejserliga hierarkin i Jargiska kejsardömet.
Brandgift: En klarröd, trögflytande giftblandning som strykes på vapen. Giftet tillverkas av röd flugsvamp, gulmossa och blod från blå träskpadda.
Bréacam feile: Universalplagg med bréacammönster hos léaramalverna, den kan användas som såväl mantel som kjol.
Bréacam: Rutigt tygmönster hos léaram och tokon som närmast är jämförbart med en heraldisk sköld.
Bredyxa: En enhandad och eneggad yxa som ofta är gjord helt i metall.
Brelsest: På Urma Bréanns sydligaste udde ligger den lilla men viktiga hamnen Brelsest. En imponerande vågbrytare skyddar hamnen från de kraftiga vindarna och ofta förekommande stormarna i Danasundet, men Brelsest är mest känd för sitt stora fyrtorn.
Bremziir: Vapenmästare inom Cirefaliska samväldet.
Brevduva: En duva som kan transportera ett litet dokument eller liknande.
Bridad: Ett stort tirakiskt handelsskepp med tre master som är riggade med latinsegel och gaffelsegel. Längden kan variera mellan 20 och 28 meter.
Brighbiter: Ett berömt vapen bestående av en jargbila på ett yxskaft (liknar således cinneach). Det användes av kraggbarbaren Siegber för att hämnas på de som förrått honom och sålt honom som gladiator till Jargiska kejsardömet.
Brinnande klotets kast: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus pyrotropiska sfäroid'.
Bris: Vind av måttlig styrka. Man skiljer på lätt, måttlig, frisk, styv och hård bris.
Broch: En äldre befästningstyp i Consaber med ett runt stentorn och en innergård som är öppen mot himlen. Nuförtiden används brochen nästan enbart som del i ett annat större befästningskomplex, och då med överbyggt tak.
Brons: En legering som består av nio tiondelar koppar och en tiondel ten. Värd ungefär 150 silver per kg. Densiteten är 8,9 kg/l och smältpunkten 1010° C.
Bronshjälm: Öppen hjälm av brons.
Bronsklot: Ett klot i brons som innehåller glödande kol. Underlättar alstring av termotropi.
Bronsmask: Ansiktsskydd i brons som ofta används av estetiska skäl, bland annat inom Zoriánorden.
Bryggare: Ett hantverksyrke där man tillverkar öl och andra drycker.
Bräckskiva: Skiva som träs över en lans för att skydda användarens hand.
Brännare: Brännare är immateriella varelser som lever i Skugglandet. De slukar gärna människors och andra intelligenta varelsers själar. Ibland tar de inte hela själen, utan lämnar lite kvar åt människan så att han kan agera som en viljelös slav. Det är mycket svårt att göra motstånd mot en brännare.
Brännare: Ett fartyg som stuckits i brand och skickas mot fiendens fartyg. Ofta förses riggen med draggar eller liknande för att den skall haka fast i fientliga fartyg.
Brödraskapet: Ett annat namn på den jargiska 'inkvisitionen'.
Bucklare: En mindre och smidigare rundsköld. Kallas även 'targ'.
Buddbyn: En by i norra Drunok känd för sitt avlägsna och otillgängliga läge samt hårda klimat.
Budpil: Ringsförsedd pil i vilken föremål kan fästas.
Bukhari: Momolansk kötträtt.
Bumerang: En kurvad kastkäpp som används som jaktvapen. Det finns både de som återvänder till kastaren och de som fortsättter rakt fram vid miss.
Bygelvisir: Ett visir som ser ut som ett galler, vilket ger väldigt bra sikt, men dåligt skydd mot stötar.
Byxor: Läderhosor (traditionellt i bockskinn).
Bzacalan: Cirefaliskt namn för fisken kabeljo (långa).
Bzacalan: Maträtt bestående av torkad fisk, vitlök, olja och kryddor.
Bzarfloden: Flod som löper ned från Khazim– och Khrûnbergen och ut i Jarneviken. Bzarfloden är en naturlig gräns mellan Asharien och Soldarn.
Bzarons divina kontroll av stjärnväsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Sarinas magiska koppel'.
Bzarons emanation av stjärnväsen: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Ritualen för frammananade av stellarer'.
Bzarons kvicka återhämtning: En magisk besvärjelse.
Bzarons sannsyn: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Astrotropisk empati'.
Bågen: Stjärnbild på himlavalvet. I Sungs magitradition förknippas stjärnbilden med skototropi.
Bågskyttesköld: En mycket stor sköld som bågskyttar gömmer sig bakom.
Bågtillverkare: En hantverkare som tillverkar armborst och pilbågar.
Båt: En mindre farkost utan däck, framdriven med åror eller mindre segel.
Båtbyggare: En hantverkare som bygger mindre båtar. Större fartyg tillverkas dock under ledning av 'skeppsbyggare'.
Båtkamp: En riddarlek som utkämpas till sjöss, då två riddare skall försöka kasta omkull varandra medelst lans; från en båt som ros av riddarnas tjänare eller väpnare.
Båtshake: En längre käpp som är försedd med en spets framåt och en krok åt sidan.
Båtsman: Den främste inom däcksmanskapet.
Båtsmansmått: Båtsmans ställföreträdare.
Båtsven: Ashariska titeln på båtsman.
Bägaren: Stjärnbild på himlavalvet som redan i urgamla magitraditioner förknippas med fototropi – gudarnas ljust skinande varning till mänskligheten.
Bälgvisir: Ett visir där öppningarna ligger om lott, och det skiljer sig från en traditionell 'grodmun' genom att dess flera öppningar ger bättre andningsmöjligheter.
Bärarens lättnad: En magisk besvärjelse.
Bärnsten: En brun-gul ädelsten. Den minst värdefulla av Mundanas ädelstenar.
Bärsärk: En krigare som kan upparbeta eller drabbas av rasande ursinne i strid och därigenom få oerhörda krafter och bli nästintill okänslig för smärta. Bärsärkagång är vanligast hos primitiva folkslag såsom tiraker och hos barbarfolken.
Böjd klinga: Klinga som böjts bakåt för att få bättre huggegenskaper.
Böldpest: Fruktad sjukdom där den sjuke drabbas av en eller flera bölder.
Böldpung: Ett annat namn på könssjukdomen 'blåskrev'.
Bön: Ett sätt att komma i kontakt med en gud. Används exempelvis i samband med ceremonier.



Cabin: En lyxig hytt på ett cirefaliskt fartyg.
Cache Obscyra: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Kanagas svarta mantel'.
Cador: Ett sabrisk silvermynt som är värt fyra silver. Myntet väger 7,6 gram.
Caelestis: Se 'Avarinea Caelestis'.
Caer Negaidh: Hamnstad i Consaber som är huvudorten på östra Danbréann. Staden ligger i grevskapet Tresla och har drygt 6.000 invånare. Exporterar stenblock, kalk, tegelsten.
Cagio da Malan: Kejsare i Colonan under den raunländska invasionen på 3000-talet f.D. Cagio pålades till döds av sina egna män eftersom han misstänktes att vara någon form av hamnskiftare som dödat ett flertal av sina egna generaler.
Cai: Klippig ö belägen norr om Summag. Ön är omgiven av förrädiska rev som har fått många fartyg att gå under. Ryktet går att pirater har sin hemvist på denna rykande ö. På Cai finns ruinerna efter staden Edron som ödelagdes av drakar från norr.
Cailleach sìol Leath-Shùile: 'Ard righ' av Tokon genom klanövdingarnas bekräftelse, fungerar som en hertig i Consaber.
Caio: Liten hamn på Ebhron.
Cal Sid: En rövare som är med i rövarbandet Falkens skugga som hemsöker Ashaslätten. Cal Sid är ursprungligen från de sydvästra delarna av Jargiska kejsardömet.
Calana I Morrigwen: Drottning i Consaber 1597–1604 e.D. av huset Calana.
Calana II: Drottning i Consaber 1689–1705 e.D. av huset Calana.
Calana III: Drottning i Consaber 1706–1719 e.D. av huset Calana.
Calana IV Nirani: Drottning i Consaber 1900–1906 e.D. av huset Uriens.
Calana: Consabers rikaste och mest centrala hertigdöme. Inrymmer huvudstaden Calnia och styrs av primod Erefan 'Daversin'.
Calanasvärd: Ett smalt sabriskt svärd som berömt för dess användning inom 'Turina Fäktskola' och 'Mason an Turina'.
Calnia: Consabers huvudstad som ligger i Calniabukten. Staden har ungefär 55.000 invånare och är ett handelscentra och krigsmaktens huvudsäte. På en udde ligger det kungliga slottet, en mycket stor befästning som mer och mer övergår till att bli ett palats istället för ett försvarsverk. Stadens stora katedral, 'St: a Inalys katedral', ligger mitt i staden.
Calnia: Grevskapet som omsluter huvudstaden Calnia i hertigdömet Calana i Consaber. Hantverk är huvudsysslan i det välförsvarade området. Grevskapet styrs av Consabers förste sjöherre, storamiral 'Ludich Targaton'.
Calniabukten: Bukt söder om Urma Bréann i Consaber.
Calni-Shun-Azh: Zoloddvärgarnas bosättningar i den sabriska huvudstaden 'Calnia', till skillnad från andra Zolodbosättningar har dvärgarna inget egentligt centra i staden. Omkring 3.500 Zoloddvärgar bor i området kring staden.

Caloan da Arionmarro: Kejsare över Colonan som fördrev de raunländska barbarer som ockuperat de södra delarna av riket.

Calor: Kabalaordens benämning på aspekten 'termotropi'.

Camard: Ashariens huvudstad. Har cirka 20.000 invånare. Belägen vid Järnforsens mynning i Camaviken. Staden är kraftigt befäst både från havet och från inlandet med en rejäl stenmur och stenborg. Camard är en stor hamnstad som sjuder av liv och kommers, främst på sommaren och hösten. Ashariens huvudstad är en relativt säker stad, där brottsligheten har bekämpats under de senaste åren av överjarl Tyldon och den ganska brutala stadsvakten. Camard har också en ganska stor del av landets krigsflotta inom sitt ansvarsområde.

Camard-Hazr: Den äldsta stadsdelen i 'Camard' med sina nästan 10.000 år. I samband med tredje tirakkrigets slut så grundade asharierna staden Camard och Hazr kom att bli en del av den. Runt 1.400 av Camards 20.000 invånare är Zoloddvärgar från Hazr.

Camards marinkåristakademi: Akademi i Camard där marinkårister tränas i 'marinkårsträning'.

Camards stridsakademi: Krigsskola i Camard.

Camaudden: En udde som sticker ut norr om Camaviken i Asharien.

Camaviken: Vik som ligger i östra Asharien där Järnforsen mynnar ut.

Camosius: Se 'St Camosius'.

Canali: Liten hamn på västra Ebhron. Känd för sina många kvarnar.

Canara IV Mastrani: Kejsare i Colonan.

Canyanya: En maträtt från Stora arkipelagen vilken består av kokt och mosad fisk som rullats till små runda bullar och kokats i sötsur sås. Canyana serveras med ris.

Caran: Det cirefaliska ordet för 'aspekt'.

Caravell: Det cirefaliska namnet för fartygstypen 'vågridare', vanligen tvåmastade.

Caron: Glödgat vin.

Carpodim: Hovmagus i Calnia och tillika domus magus av huset Coluimn.

Cartablanca: Ett 'blankt ark' som skapats med en ritual. Till detta ark kan en besvärjelse bindas och på så sätt skapas en 'magisk skrift'.

Carwelan Esterani vhic Tanyi'ena: Legendarisk thismalv som enade alver och dvärgar i 'femte stora kriget', vilket senare blev 'första tirakkriget'. Ingen vet om han lever än, men det finns ett flertal rykten.

Carwelan: En pilgrimsfalk som dresserats av alver.

Carwelans svärd: Carwelans legendariska svärd som han hittade i en gravkammare för mycket länge sedan. Det ryktas om att 'Priori Cun-sabreann' har svärdet, eller i alla fall vet var det finns. Carwelans svärd var förebilden för den alviska svärdstyp som kallas för just 'carwelan'.

Carwelansvärd: Ett tveeggat alviskt svärd som kan användas med en eller två händer.

Carzan: Ett annat namn för 'Alkharzan'.

Casemian: Cirefalisk stad som är Gordrions huvudstad och ligger precis vid floden 'Lorzimas' utlopp i 'Blå havet'. Staden är belägen på båda sidorna av floden och har väl utbyggda kanaler. Casemian är en uppsamlings- och omlastningsplats för alla varor som kommer uppströms och inifrån landet. Templet i Casemian är stort, men inte alls lika stort som det i 'Tzorfalz.' I Casemian finns det drygt 13.000 personer och den är mycket väl befäst, speciellt mot anfall sjövägen.

Caser rizcot: Cirefalisk ostkaka som bakas i ugn. De vanligaste ingredienserna är 'mozca', socker, mjöl, ägg och kanel. Den är en efterrättsspecialitet i Caserion.

Caseranz: Caseriskt handelshus som är inriktat på handel med Stora arkipelagen. Huset är delägare i kredithuset 'Jhamrim'.

Caserier: En variant av ridhästen som framavlats i Caserion och är något svagare och snabbare än vanliga ridhästar.

Caserion: Stort område som är en del av det cirefaliska samväldet. Det ligger öster om Asharien och väster om Thalamur. Caserion konkurrerar och samarbetar intimt med modernationen Melorion. Terrängen är platt och bördig med många vägar och kanaler. Caserions ärkefurst heter 'Mhoraz Hzarn'.

Caserisk bokföring: Ett välfungerande system för att hålla reda på handeln inom Cirefaliska samväldet. I olika versioner har systemet spridits till Thalamur och Consaber.

Catzoran do Thukor: Magikrat i Thalamur och ledare för en av de sju thakalatribunalerna. Catzoran är känd för sin extrema politiska skicklighet och förkärlek för intriger. Han är även känd för sina affärer med Thalamurs förnämsta damer inom medborgarklassen (medborgarna kan liknas vid adelsmän).

Catzorans outhärdliga sveda: En magisk besvärjelse.

Catzorans spirituella egid: En magisk besvärjelse.

Causism: Studiet av orsaken, det vill säga upphovet till en historisk händelse. Studiet förs i tre steg, vilka också utgör kapitelindelning i causistiska verk, nämligen 'causa formalis' (formalorsak), 'causa efficiens' (verkande orsak) samt 'causa finalis' (ändamålsorsak).

Cavalles: Den lägsta, men vanligaste jargiska adelstiteln. Motsvaras av riddare i andra länder. Tilldelas ofta militärer.

Cawilas klor: Ett piratband från västerländerna. Alla medlemmar är kvinnor och kommer främst från Momolan. Kaptenen är känd som 'Cawila slukerskan av män'.

Cedala: Se 'alvstjärnan'.

Ceeresbuske: Giftig buske vars rot kan användas för att framställa ett gift som vanligen blandas i mat.

Cehius: Jargisk skrivare som planerar att sammanställa Mundanas geografi, historia och kultur i en och samma bok.

Celan: Ättling på felya.

Celancald: En eneggad cirefalisk variant av stridssvärdet.

Celdan den upplyste: Grundaren till Den skimrande vägen. Han försvann för 44 år sedan efter att han uppnått illuminering.

Celdans besvärjelse för skarp syn: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Falköga'.

Celdans lysande magi: En magisk besvärjelse.

Celdans värmande magi: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus övernaturliga hetta'.

Celeniskogen: Skog som ligger i det sabriska hertigdömet Alni.

Celon: Liten hamn på västra Ebhron.

Celranc: Militär titel inom Cirefaliska samväldet, se 'stridsfurst'.

Cenari: Alviskt vin.

Censor: En kejserlig jargisk ämbetsman som kontrollerar alla böcker, handlingar och andra texter.

Centner: En viktenhet som motsvarar 100 pund (45,4 kg).

Cerdo: Se 'Magus Cerdo'.

Cerec Tzorcelan: Baron Cerec Tzorcelan är en resande riddare. Han arbetar som informatör åt Cirzaorden samtidigt som han förkunnar Cirzas lära och lär ut den cirefaliska stridskonsten. Han är en hedersam människa och mycket sympatisk, om man väl lyckas komma under skinnet på honom.

Ceremoni: En ett sätt att skapa magiska effekter genom att be till en gud, demon, ande, helgon eller halvgud. Används ofta i religiösa sammanhang och tar tid.

Ceremonimästare: Ett annat ord för 'präst'. Används mest av magiker.

Ceremonimästare: De dvärgapräster som leder ceremonier och mässor. Ansvarar även för offer och offergåvor.

Cerubiel V: Borontemplets predent och den samoriska lärans överhuvud. En godhjärtad gammal man som tar religionen lära på största allvar och är ett föredöme i allt.

Cevel: Flod som rinner ut i Kamorviken.

Ceziriel: Se 'St Ceziriel'.

Chadarian: En magiker som levde i Feman Riskoz. Fördrev en drake som hotade brandskatta hemstaden. Han föll offer för de levande döda.

Chadarians hopp: Asharisk hamnstad med 12.000 invånare. Chadarians hopp är en viktig hamnstad som förut hette Feman Riskoz. Chadarians hopp är belägen på en hög klippa som gör den i princip ointaglig. Chadarians hopp är mest känd för sina magiakademier och storslagna bibliotek. Härskaren i staden och jarladömets frijarl är tirakkvinnan Torgug Xoro.

Chadarians nattvakt: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Astrotropisk luciditet'.

Chadarians subliminala nimbus: En magisk besvärjelse.

Chaka: En annat ord för 'kongelat'.

Chalon-Ala: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 3977 f.D. och 3464 f.D.

Chan: Jargisk garnisonsstad belägen i de västra delarna av Genrio. Staden skyddar den viktiga handelsleden mellan hamnstaden Xanto och Kelamith. Krigsherren av Chan är direkt underställd kejsaren. Innanför stadsmurarna bor totalt 6.000 människor.

Chaos: Kabalaordens benämning på aspekten 'ataxatropi'.

Charim den Grymme: En drakväktare.

Charino: Distrikt i provinsen Jargien.

Charom: Den största av Ebhrons städer som av gammal hävd är landets huvudstad, även om den administrativa makten finns centrerad i 'Ar Kabal'. Den är belägen där floden med samma namn som staden mynnar ut i 'Ebhros' på 'Zenslätten'. Den fungerar som ett centrum för inrikeshandeln och praktiskt taget alla inrikesvaror går till Charom innan de transporteras vidare. Staden har 250.000 invånare, men räknar man med dess förstäder (bland andra 'Ebaos') så uppgår befolkningstalet till 450.000 vilket är mer än vad självaste Daval i Jargiska kejsardömet har.

Charom: Flod som mynnar ut i floden 'Ebhros' i staden 'Charom'.

Charovilad: Vill man få tag i obskyra alkemiska preparat skall man vända sig till familjen Charovilad i Colonan, ägare till handelshuset Turkosen. Familjen Charovilad har specialiserat sig på droger, örter och stenar och har ett nära samarbete med minst två av husen i Legio Colonan. Släktens ålderman, den mystiske Chasim Chasimir, ryktas ha Mundanas största alkemiska laboratorium inrymt i källarvalv under familjen Charovilads slott i den gamla delen av staden Colonan.

Charz Wizhoz: En av de främsta cirefaliska 'härfurstarna' under erövringen av 'Nevo'. Han var även känd i egenskap av albino – ett heligt tecken enligt 'Cirzatemplet'.

Chasim Chasimir: Mystisk ålderman av släkten Charovilad som sägs ha Mundanas största alkemiska laboratorium inrymt i källarvalv under familjen Charovilads slott i den gamla delen av staden Colonan.

Chef: Se 'sköldhuvud'.

Chelos Modige av hus Badastro: Asharisk överjarl 2646–2693 e.D.

Cheng: Cheng är en slavstad i sydöstra Menon-Aun där lagen går hand i hand med vapen. Det finns gott om sjaskiga handelshus och tavernor där man med rätt kontakter kan få tag på det mesta när det gäller information och olagliga varor. Cheng har omkring 180.000 invånare.

Chiaria: Det ebhronitiska namnet på 'Jordmodern'.

Chidi: Ebhronitisk maträtt bestående av stekta bönor som blandats med vitlök, koriander och 'quesaost'. Chidi serveras med det mjuka tunnbrödet 'dila'.

Chimazo: Cirefalisk stad som är huvudorten för de många små gruvsamhällen som finns i 'Hzinarbergen' i Gordrion. Utvunnen malm skickas vanligen vidare till 'Casemian' för bearbetning. Staden är en garnisonsstad men har också mycket nöjen att erbjuda för de trötta gruvarbetarna. I staden finns också en stor förmedlingscentral för billig gästarbetskraft. Det bor omkring 3.000 invånare i staden.

Chimra: En hjälmtyp från Menon-Aun bestående av ribbhjälm kompletterat med ansiktsmask av trä och halsskydd av ringbrynja.

Chineramoz: En liten cirefalisk hornbåge.

Chochon: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen som lever i gränslandet mellan Asharien och Sunari.

Chraz: Kopparmynt från Menon-Aun som är värt 0,1 silver.

Christopherion: Hjälte från Drunok som sägs vara med i det hemliga sällskapet 'Stjärnordern'. Han är en formidabel krigare som kan hantera de flesta vapen.

Cian Salo: En av Mundanas främsta fria gladiatorer som reser runt för att visa upp sig, samt tjäna berömmelse och rikedomar. Han är känd för sina obskyra tatueringar och kommer ursprungligen från Forion men 'hör hemma' på Nimtos arena.

Ciansa: Ränksmidaren, Gudarnas spion. Symboliseras med ett stiliserat öga.

Cicatrix: En våldsam och blodtörstig kaosdemon som består av en bläckfiskliknande kropp med massvis av tentakler och i slutet på var och en av dem finns en stor vass klo. Dess mun är helt cirkelrund och har flera tandrader med sylvassa tänder. Dess isande skrik ekar över stora avstånd och är mycket karakteristiskt.

Ciceron: En ciceron officierar vid missionärerna från Forions ceremonier och undervisar noviser.

Cim Kattalv: Handelsman som reser i de nordliga delarna av Mundana. Han är ingen alv vilket hans namn tyder på men utger sig gärna för att vara det.

Cimani: Ljust och rött alviskt vin, produceras i stor skala i 'Emori'an do'cenari'.

Cineramozin: Ett litet cirefaliskt armborst som ofta används till havs.

Cinerva: Den gyllene gudinnan. En gudomlig varelse som avbildas som en kvinna av rött guld. Hon står för rikedom och nyckfullhet. Moder till Ferris.

Cinneach: Alvisk smed.

Cinneach: Ett krökt svärd med en klinga som ligger

framför fästet. Det används med antingen en eller två händer av léaramalverna.

Cinnober: Rödaktigt mineral varur man kan framställa kvicksilver.

Circelranc: Cirefalisk militär titel, se 'härfurst'.

Cirdamra: Liten hamn i Mûhad.

Cirecald: Vackert cirefaliskt tvåhandssvärd som främst används vid uppvisningsstrider.

Cirecelranc: Cirefalisk militär titel, se 'krigsfurst'.

Ciredaliz: En stor och luftig lövskog belägen mitt på 'Vambolien'. Den blir dock mindre och mindre allt eftersom behovet av ved ökar.

Cirefalier: Ett av Mundanas äldsta folk. De har en långt gången kultur och deras kunskaper är många och rika. Det är ganska ovanligt att cirefalier gifter sig med människor från andra raser och den cirefaliska rasen är därför ofta ganska särpräglad. En cirefalier är lätt ljusbrun i hyn, har ofta mörkt hår och mörkt blå eller bruna ögon. De har vanligtvis ganska markerade drag, såsom tydliga hakor, näsor och pannor.

Cirefalisk fäktteknik: Stridskonst där melorsvärdet hålls i tvåhandsfattning.

Cirefaliska samväldet: Ett samvälde som sträcker sig över hela Mundana. Det absolut viktigaste riket i samväldet är Melorion, men även Caserion och Gordrion och de många kolonierna bidrar till samväldets välstånd, främst genom sin omfattande handel och produktion av allehanda varor.

Cirefaliska signelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Helande handen'.

Cirefaliska tornet: Välkänt värdshus i den soldiska staden Daan Hammal.

Cirefaliska universitet: På de cirefaliska universiteten lärs en speciell form av magi ut som i stor utsträckning är koncentrerad till alkemi och till viss del även extemporering (improviserad magi).

Cirefaliska vederkvickelsen: En magisk ritual (kallas vanligen 'Den sargade kroppens procedur').

Cirefaliska vilan: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Astrotropisk lucidite t'.

Cirefaliskt blinksystem: System inom Cirefaliska samväldet för att skicka signaler mellan olika städer. Detta sker genom signalister i de stentorn som finns utspridda i jämna mellanrum mellan städerna.

Ciremaliz: Religiös cirefalisk titel, se 'storprimas'.

Ciremelo: Huvudstad i Melorion och därmed hela Cirefaliska samväldet. Staden är belägen på ön 'Vambolien' i en skyddad vik, där en av Mundanas största hamnar finns. Ciremelo är en av Mundanas bäst befästa städer och har aldrig blivit erövrad. I staden finns ett fyrtio meter högt torn tillägnat 'Cirza' som är byggt helt i dvärgamarmor; det betraktas som en av Mundanas vackraste byggnader. Staden som helhet betraktas som en av Mundanas vackraste med sin goda tillgång på parker, fontäner och statyer. Stadens dryga 40.000 invånare styrs med fast hand av 'ärkefurst' 'Tzar Balozin'.

Cireranc: 'Storfurst' på 'faliska'.

Cireum: Ett cirefaliska ord som betyder 'magnitud'.

Cireumziir: Akademisk titel inom Cirefaliska samväldet vilken närmast motsvaras av 'professor'. Även titeln på enn cirefalisk magiprofessor.

Cirevell: 'Primasens' tempel, se 'stortempel'.

Cirkel: Ett annat ord för magnitud.

Cirkelspjut: Ett faliskt vapen med två vassa månformade blad som fästs på på ett spjut.

Cirlatzaranc: Militär titel inom Cirefaliska samväldet, se 'havsfurst'.

Cirlz Tzarlan: En cirefalisk före detta flottist som efter en skada förlorat stora delar av benens rörlighet. Han är dock fullt stridsduglig då han fått studera stridskonsten 'Zur-Khan' som fungerar bra trots nedsatt rörlighet.

Cirranc: 'Ärkefurst' på 'faliska'.

Cirrancase: Det näst största cirefaliska handelshuset, har sin bas i 'Ciremelo' och filialer över nästan hela Mundana. Delägare i kredithuset 'Temiranz'.

Cirvell: Se 'övertempel'.

Cirza Falz: Cirefalisk hamnstad i de norra delarna av ön 'Rimcoz'. Den är en av få cirefaliska städer som inte har en utbyggd hamn och livlig handel – den är istället 'Cirzatemplets' heliga stad. Det sägs i 'tzorlack' att det var i området kring staden som Cirza först nedsteg och hälsade på de troende. Cirza Falz är numera ett religiöst centrum och har en av de största skolorna i teologi och historia. Staden är dessutom förbjuden mark för alla icke-cirefaler. Stadens 'kurfurst' och tillika 'primas' 'Tziro Ezir' är mycket hängiven Cirza och tros av många bli Melorions näste 'storprimas'. Det bor omkring 12.000 cirefalier i staden.

Cirza: En gud som i huvudsak dyrkas av cirefalier. Cirza betyder ungefär 'Mäktigaste fader'. Cirza avbildas som en medelålders lång och smärt man med ljusa klädnader. Cirza beskyddar handel, rikedom, heder och rättvisa. Religionen har små utposter här och var i Mundana. De trogna är civiliserade och i det främsta ledet av dyrkare står tempelriddarna.

Cirzacald: Cirzariddarnas egna svärd, vilket är en vackrare variant av 'slagsvärd'.

Cirzacelanin: Faliska för 'Cirzariddare'.

Cirzaorden: Religiös stridande orden i Cirefaliska samväldet. Medlemmarna kan förutom att slåss med sköld och svärd både till fots och från hästryggen även skjuta med båge och armborst, överleva i naturen, förklä sig, leva som sjömän och fungera som diplomater.

Cirzariddare: Heter 'Cirzacelanin' på faliska och är medlemmarna i 'Cirzaorden'.

Cirzas dag: Helig dag inom Cirzatemplet som infaller den 28 augusti. På denna dag skall alla troende offra till Cirza. Efter offrandet är det vanligtvis fest. Dagen är så viktig att man kan bli fredlös om man missar den.

Cirzatemplet: Cirefaliernas religion. De troende tillber cirefaliernas guden Cirza. Självhävdelse och hårt arbete för folkets bästa är två viktiga bud. Religionen har sitt starkaste fäste i det Cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön. Det finns fem pelare inom dyrkan och dessa är: individens hederlighet, individens rättvisa, individens flit, individens anseende samt det egna folkets välstånd. Den sista punkten är den nyaste och tillkom för knappt 700 år sedan. Se även 'Tzorlack-rullarna'.

Cirzatemplets beskydd: 'Cirzariddarnas' stridskonst med cirzacald, radard, razemon, långbåge samt lätt armborst.

Cirzatilez: Se 'Cirzaorden'.

Cirzavell: 'Cirzatemplet' på faliska.

Cirzim: Cirefalier som ledde revolten mot 'ödlefolket' och 'Koyn' på ön 'Vambolien' under 2000-talet f.D. Efter detta bildades det cirefaliska folket och Cirzim är alltsedan dess hyllad som hjälte inom Cirefaliska samväldet. Den cirefaliska tideräkningen utgår från det år då Vambolien blev självständigt.

Citadellet i An-Thalamur: Mundanas högsta kända byggnadsverk ligger i den thalaskiska staden An-Thalamur. Byggnaden är uthuggen ur en svart tidsmonolit och sträcker sig 144 meter upp mot skyn. Här sammanträder magikraterna under sina rådslag. Byggnaden är omkring 8000 år gammal men tycks inte ha eroderat det minsta.

Civos: Medborgare i jargien.

Cizpa: Det cirefaliska namnet för 'pelta'.

Clara med vagnen: En av de mer välkända köpmännen i södra Asharien är Clara Tilmes, eller 'Clara med vagnen' som bönderna kallar henne. Clara drar runt med sin vagn, eskorterad av ett antal livvakter.

Clatonus: Enhet som används för att mäta värme och kyla – kan jämföras med enheten Celsius.

Clavell: Soldiskt torrt rödvin från Klevelands gård som är mycket dyrt.

Cleon: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 713 f.D. och 181 f.D.

Cleon: Colonisk kejsare som grundar Cleon-dynastin 713 f.D.

Clivia Timpert: Kvinnlig asharisk överjarl 2913–2935 e.D.

Code Ataxatropia: En bok i 20 band, rörande ataxatropi och magiteori, som skrevs av 'Thatiz Conjugor'.

Codex: En skrift där en magiker samlat sina besvärjelser och skrifter. Om codexet innehåller mestadels besvärjelser benämns det 'formelsamling' och om det innehåller mest ritualer så kallas det 'procedursamling'.

Codfal: Torkad och saltad fisk som läggs i blöt ett dygn. Serveras med grönsaker och bröd.

Cognatus: Ceremoni som skapar ett blodsband mellan ceremoniledaren och en utvald person.

Cognatus: En mänsklig medlem i Commersium lamia.

Colarkan: Gammal jargisk stad belägen i provinsen Merun. Colarkan har 30.000 invånare. Den viktigaste näringen i staden är administrationen av det väl utvecklade jordbruket runt staden.

Colas Drakbane: Dräpare som 840 e.D. tog makten i Colonan , utnämnde sig till kejsare och grundade den nya dynastin Colas.

Colas III: Kejsare i Colonan som 916 e.D. avsätts och landsförvisas av den coloniska senaten.

Colas: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 840 e.D. och 916 e.D.

Colland: En ö öster om den ashariska staden Chadarians hopp.

Colm: Ö sydväst om Danbréann (i Consaber) som hålls av den cirefaliske kurfursten Ghazarim. Ön och dess huvudort kallas Ramezior Krack av cirefalierna. Colm är magidött för 'hydrotropi' vilket gör ön mycket torr och ogästvänlig. Det finns två bebyggelser på ön, den cirefaliska staden 'Ramezior Krack' samt dvärgafästet 'Kholam-Renk-Ghor'.

Colonan: Huvudstaden i Colonan. Staden ligger mestadels i ruiner. Endast en liten kärna kring hamnen är fortfarande uppbyggd och bebodd av drygt 10.000 invånare. De gamla akvedukterna fungerar fortfarande och förser staden med dess färskvatten. Även stadens gamla kloaksystem fungerar och används.

Colonan: Land beläget nordväst om Consaber och nordöst om Thalamur. I väster, norr och öster omsluts Colonan av Kholonbergen och Tokonmassivet. Landet är kuperat och det finns många vackra sjöar i landet. I väster flyter den breda och majestätiska floden Qiper. Denna flod utgör gräns mot Thalamur. Öster om Qipers delta ligger huvudstaden i landet. Huvudstaden bär samma namn som landet; Colonan. Gränsen mot Consaber utgörs av floden Nantien i öster. Det finns fortfarande gott om ruiner i området, bland annat fyra tydligt urskiljbara ruinstäder och ett antal som mer eller mindre försvunnit utan att lämna några ruiner efter sig.

Colonan: Mäktigt forntida imperium. Se 'Coloniska imperiet'.

Colonans kejsarstav: Se 'kejsarstaven'.

Colonier: Folket i Colonan. Stolta och självständiga, stärkta av sin nyvunna frihet och fortfarande ett 'ungt' folk. De är strävsamma och litar till sin egen förmåga, men det finns personer som anser att deras arv från det gamla imperiet gör dem 'bättre' än alla andra.

Colonisk skrift: Ett forntida skriftsystem som fortfarande används. En kvarleva från det gamla Coloniska imperiet. Skriftspråket har inte ändrats på två tusen år och är därför fortfarande gångbart i vissa situationer. Äldre coloniska används på många håll i världen – speciellt för magiska, juridiska och vetenskapliga texter.

Colonisk tideräkningen: Tideräkning som utgår från olika coloniska kejsardynastier. Den första coloniska dynastin, Amereta-dynastin, började –7002 f.D. Som regel anges åren från den aktuella dynastins grundande. I sällsynta fall benämns räknas åren 'efter Colonans grundande', förkortat 'e.C.g.', från år 7002 f.D. Det aktuella året (2967 e.D.) är alltså år 9969 e.C.g. i den coloniska tideräkningen.

Coloniska imperiet: År 7002 f.D. grundades vad som skulle komma att bli det mäktigaste riket i Mundana, nämligen det Coloniska imperiet. Efter Mörkrets tillbakadragande låg stora landområden öppna för erövring, och de coloniska kejsardynastierna var inte sena att ta för sig. Först erövrades Tokon trots stora förluster. Danarth höll dock Colonan borta från sig med sina vandöda arméer. Efter kamp mot raunlänningar från de nordliga stäpperna och otaliga mindre och större konflikter inom riket lyckades Colonan erövra större delen av kända Mundana. Deras rike sträckte sig från Jargien i väster till Alarinn i öster. Sakta men säkert började dock det väldiga kejsardömet att falla samman under inre konflikter samt yttre hot. Raunlänningarna återerövrade de nordliga delarna av Colonan och riket plågades av höjda skatter och missväxt. År 1301 e.D. inträffade den händelse som enligt de flesta historiker slutligen bringade det tidigare så mäktiga Colonan på fall – nämligen kejsarstavens försvinnande. Kejsarstaven var den maktsymbol som vandrat från kejsare till kejsare, med början i Taracons dagar för över 8000 år sedan. Stavens försvinnande ledde till en konstitutionell kris, och riket kastades in i inbördeskrig och revolter. Anarki rådde, ekonomin bröt samman och därmed var kejsardömets tid över. År 1330 e.D. avrättades kejsare Aminerva Thalama av Mastrani och riket splittrades i två delar; Thalamon i väster (även kallat Västcolonan) och republiken Colonan i öster (även kallad Östcolonan).

Coloniska sjön: Havsområde söder om Colonan, öster om Thalamur och väster om Consaber.

Colostro: Jargisk koloni belägen längs den södra kontinentens östra kust, strax söder om Momolan. Från kolonin kommer många exotiska kryddor.

Colostro: Jargisk stad belägen i koloniprovinsen Colostro.

Coluimn: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Coluimn: Grundare av Legio Colonan. Första hovmagikern i Calnia.

Commersium lamia: En vampyrdyrkande kult som dricker blod för att efterlikna vampyrsläktet. Självhävdelse och egoism är bra egenskaper för en troende att besitta. Framstående medlemmar slutar ofta som 'riktiga' vampyrer.

Compania: Ett jargiskt handelshus.
Conara I: Drottning i Consaber 2576–2580 e.D. Abdikerade och lämnade kronan åt sin son.
Conara II: Drottning i Consaber 2595–2604 e.D. Dog i barnsäng utan arvingar.
Conara III: Drottning i Consaber 2755–2761 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Conburgh I: Kung i Consaber 2205–2212 e.D. Startade det Fjärde thalaskiska kriget 751.
Conburgh II: Kung i Consaber 2212–2220 e.D. Stupade under Fjärde thalaskiska kriget.
Conburgh III Drakfrände: Konung i Consaber 2615–2632 e.D. Adlade draken Verdurhakh och tillsatte honom som regentförsamlingens talman på obestämd framtid.
Conburgh IV: Konung i Consaber 2632–2635 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Conburgh V: Konung i Consaber 2635–2657 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Conburgh VI: Konung i Consaber 2714–2735 e.D. av huset Kinyen-Sina. Vill kasta ut Verdurhakh, men misslyckas då regentförsamlingen går emot honom.
Conburgh VII den Mesige: Konung i Consaber 2735–2755 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Concase: Handelshus som är Caserions största och har sin bas i 'Marek Pomian'. Huset är delägare i kredithuset 'Jhamrim'.
Conductii Jarons: En vattenled mellan den jargiska staden Jarum och floden Kebes övre lopp.
Confarz: En falisk tvåhandsyxa med en spetsig bila.
Con'felya I Halvalv: Konung i Consaber 2607–2615 e.D. Grundade huset Kinyen-Sina.
Conisbrough I Sjöfararen: Konung i Consaber 2761–2785 e.D. Grundade kungahuset Calnia.
Conisbrough II: Blev konung i Consaber 2804 e.D. av huset Calnia.
Conisbrough III: Vittberest konung i Consaber 2804–2827 e.D. av huset Calnia.
Conisbrough IV: Konung i Consaber 2876–2890 e.D. av huset Negaidh.
Conisbrough V: Sjuklig och svag konung i Consaber 2890–2903 e.D. av huset Negaidh.
Conisbrough VI: Konung i Consaber 2903–2945 e.D. av huset Negaidh.
Conjungiterna: Conjungiterna är åtta svarta ovala stenar av hönsäggsstorlek med ofattbara kaoskrafter. Det sägs att när man har de i sin ägo kan man öppna portar till andra plan i Mundana.
Conleigh I: Kung i Consaber av huset Calana. Blev kung 1668 e.D.
Conleigh II: Kung i Consaber under åren 1668–1689 e.D. av huset Calana.
Conleigh III: Sabrisk konung 1719–1735 e.D. av huset Calana.
Conleigh IV: Fet och slug konung i Consaber 1756–1765 e.D. Grundade kungahuset Uriens.
Conleigh V: Konung i Consaber under åren 1765–1799 e.D. av huset Uriens.
Conleigh VI: Sabrisk konung. Regerade 1826–1848 e.D. Tillhörde huset Uriens.
Conleigh VII: Kung i Consaber under åren 1906–1911 e.D. av huset Uriens.
Conleigh VIII: Kung i Consaber 1911–1934 e.D. av huset Uriens.
Conmore I Förnyaren: Kung i Consaber 2221–2246 e.D. av huset Tukon. Tokonsk oäkting med alviskt påbrå. Conmore I återinförde Gamla tron.
Conmore II: Kung i Consaber 2246–2261 e.D. Grundade kungahuset Tukon.
Conmore III: Kung i Consaber under åren 2289–2291 e.D. av Huset Tukon.
Conmore IV: Konung i Consaber 2302–2327 e.D. Tillhörde Huset Tukon.
Conmore V: Sabrisk konung 2327–2365 e.D. av Huset Tukon.
Conmore VI: Kung i Consaber under åren 2497–2521 e.D. av Huset Tukon.
Conmore VII: Kung i Consaber 2521–2536 e.D. av Huset Tukon.
Connacht I Blöjkrönte: Konung i Consaber 1848–1856 e.D. Dog vid nio års ålder.
Connacht II: Kung i Consaber 1856–1900 e.D. av huset Uriens.
Connacht III Förrädaren: Kung i Consaber 1906 e.D. av huset Uriens.
Connacht III: Kung i Consaber 2046–2059 e.D. av huset Turina.
Conner den Kyske: Se 'St Conner den Kyske'.
Conner I: Consabers förste kung. Regerade 1456–1504 e.D. Grundade huset Roth.
Conner II Cam-shorn: Kung i Consaber 1533–1554 e.D.
Conner III: Kung i Consaber 1557–1583 e.D.
Conner IV: Sabrisk kung. Regerade 1583–1594 e.D.
Conner IX: Konung i Consaber 1799–1826 e.D. av huset Uriens.
Conner V: Kung i Consaber 1614–1635 e.D. av huset Calana.
Conner VI: Kung i Consaber. Regerade 1657–1668 e.D. Tillhörde huset Calana.
Conner VII: Kung i Consaber 1736–1747 e.D. av huset Calana.
Conner VIII: Kung i Consaber 1747–1755 e.D. av huset Calana.
Conner X den Kyske: Kung i Consaber 1935–1946 e.D. Införde Daaks tro i Consaber. Grundarde huset Turina.
Conrad I: Kung i Consaber som regerade åren 2059–2063 e.D. av huset Turina.
Conrad II: Sabrisk konung 2176–2187 e.D. av huset Turina.
Conrad III: Kung i Consaber 2187–2205 e.D. Tillhörde huset Turina.
Conrad IV 'Tronlöse': Kung i Consaber 2365–2398 e.D. Egentligen var det hans hustru, senare 'Fiorina III', som styrde riket i hans namn.
Conrad V Halvsekelskungen: Mycket långlivad kung i Consaber som regerade åren 2408–2457 e.D. Tillhörde huset Tukon.
Conrad VI: Konung i Consaber 2657–2685 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Conrad VII: Sabrisk konung som regerade 2945–2951 e.D. Tillhörde huset Negaidh.
Conrier: Ett folkslag från södra Consaber. Stora delar av de högre klasserna i landet utgörs av conrier.
Consaber: Ett konungarike som ligger öster om Thalamur och utgör en stor del av den östra hälften av det som kallas Rhung-Alari. Landet är ett feodalt rike som består av fem hertigdömen och 'Tokon'. Tre vanariska folkslag finns i Consaber, tokon i norr, perenner huvudsakligen i mitten och conrier huvudsakligen i söder. Invånarna kallas 'sabrier'. Consaber har på senare tid rest sig och blivit en internationell handelskonkurrent till Melorion och Caserion.
Consenti: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.
Consentinerorden: En mycket Thalamurfientlig sabrisk riddarorden i huset Consenti under Legio Colonan. Medlemmarna i får ingen praktisk magiträning, däremot får de ofta en omfattande teoretisk utbildning.
Conshorn I: Kung i Consaber. Regerade 2536–2555 e.D. Grundade kungahuset Ramesney.
Conshorn II: Kung i Consaber 2555–2576 e.D. av huset Ramesney.
Conshorn III: Sabrisk konung under åren 2580–2594 e.D. av huset Ramesney.
Conshorn IV: Kung i Consaber av huset Ramnesney. Regerade 2594–2595 e.D.
Consilator: En av de två högt uppsatta kejserliga rådgivarna som sköter den löpande verksamheten.
Constance I: Drottning i Consaber 1946–1999 e.D. Grundande kungahuset Turina.
Constance II: Vacker sabrisk drottning som regerade 2000–2045 e.D. Tillhörde huset Turina.
Constance III: Drottning i Consaber 2164–2175 e.D. av huset Turina.
Constance IV: Drottning i Consaber. Regerade 2827–2840 e.D. Tillhörde huset Calnia.
Constance V den Heliga: Drottning i Consaber 2840–2844 e.D. av huset Calnia. Abdikerade till förmån för sin kusin. Helgonförklarades 1392.
Constance: Se 'St Constance'.
Constantin I: Kung i Consaber 1635–1657 e.D. av huset Calana.
Constantin II: Kung i Consaber 1660–1661 e.D. av huset Calana.
Constantin III Kväsaren: Kung i Consaber 2063–2094 e.D. av huset Turina.
Constantin IV: Kung i Consaber 2095–2137 e.D. av huset Turina.
Constantin IX: Kung i Consaber. Regerade 2465–2497 e.D. Tillhörde huset Tukon.
Constantin V: Sabrisk konung 2137–2164 e.D. av huset Turina.
Constantin VI: Kung i Consaber 2261–2265 e.D. av huset Tukon.
Constantin VII: Kung i Consaber under åren 2265–2266 e.D. av huset Tukon.
Constantin VIII: Sabrisk konung 2457–2465 e.D. av Huset Tukon.
Constantin X: Konung i Consaber under åren 2685–2714 e.D. av huset Kinyen-Sina.
Constantin XI: Sabrisk konung 2785–2797 e.D. av huset Calnia.
Constantin XII: Konung i Consaber 2797–2804 e.D. av huset Calnia.
Constantin XIII den Milde: Ödmjuk sabrisk konung som regerade 2844–2876 e.D. Grundade huset Negaidh.
Constantin XIV av huset Negaidh: Consaber konung, en intelligent och kultiverad man som studerat vid Akademien i Calnia och vet en hel del om seder och bruk. Han har livstids erfarenhet av hovpolitik och även utrikespolitik och är en duglig administratör. Han är också stridserfaren – den erfarenheten har han fått från Pereinska frihetskriget. Han låter sällan sina känslor ställa till problem för honom.
Constantin XIV: Konung i Consaber 2951 e.D. av huset Negaidh.
Constrictor: En medlem av Kaas vårdare.
Coomara: En varelse som har ryggfena och simhud, men i övrigt är relativt människolik. Den lever djupt nere i undervattensgrottor, men den kan även andas ovan ytan. Historiskt sett finns fientlighet mellan dem och 'melusinerna', relationen är dock numera mer fredlig. Coomarorna kan tämja 'halkyoner'.
Corona: Ebhronitiskt guldmynt med ett värde av hundra jargiska denarer. De två andra ebhronitiska mynten är 'nebul' och 'sikel'.
Cozmarahatza: Denna lumiandrake sägs ha haft en avgörande del i utvecklandet av hela det cirefaliska folkets utbildningssystem. Man har dock inte hört något av henne på över 100 år.
Cragan: Krigets gud. Symboliseras av tre korsade spjut. Dyrkas bland annat på Ebhron.
Cralo: Ett mycket bördigt jordbruksgrevskap i östra Calana i Consaber.
Creo Hydro: En magisk ritual som mest är känd som 'Vattnets välsignelse'.
Creodsmäss: 15 vårmånad. Helig dag inom den samoriska läran. Den är främst samorimännens högtid vilken firas till predenten Creods ära. Så gott som alla utnämningar och initieringar av nya medlemmar sker under Creodsmäss (och alltså inte på den heligaste dagen). Högtiden märks inte ute i samhället, mer än på samorimännens årliga parad, där alla samorismens företrädare marscherar från torget till predenttemplet.
Cretén: En hamnstad i Consaber med cirka 2.300 invånare som ligger vid en välbefäst borg som skyddar hertigdömet Uriens från anfall söderifrån, ifall någon skulle landstiga i söder.
Cretén: Ett kustnära grevskap i hertigdömet Uriens i Consaber vars huvudnäring är fiske. Har givit namn åt ätten Cretén och hertig 'Nagor Cretén' håller grevskapet som sitt eget.
Cretèn: Mäktig släkt i Consaber. Se 'Nagor Cretèn'.
Cronlan Leijon: Riksfogde i Soldarn.
Cruentus: En mänsklig novis inom Commersium lamia som ännu inte smakat blodet av kultens ledare.
Cruor: Demonisk varelse som slukar blodet från sina fiender med en lång tunga som fungerar som ett sugspröt. Har i övrigt ett relativt mänskligt utseende.
Crusator: En jargisk korsfarare.
Crux: Inom magin, ett annat ord för 'svårighet'.
Cullin: Ett grovt kornbröd som äts i Alarinn och Tokon.
Cupra: Ett kopparmynt som används i Jargien och Drunok. Värt en tiondels silverdenar.
Cuvri'an: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.
Cyklop: En cyklop är en storväxt humanoid vars mest karakteristiska drag är den bara har ett enda öga, placerat mitt på pannan. Cykloperna är i regel tre meter långa. De saknar nästan helt hals och kropparna är långa och muskulösa. Benen är korta och kraftiga, medan armarna är långa och räcker ända ned till knäna. Händernas fingrar är oproportionerligt långa. Det enda ögat är tredubbelt så stort som ett mänskligt öga och brukar vara grått.
Cymbal: Ett slaginstrument som består av två metallskivor som slås samman.



d: Förkortning för 'denar'.

Da: Ett rakt och eneggat vapen som används med en- eller tvåhandsfattning av darkenerna i Eumo.

Daak: Guden som den jargiska statsreligionen tillber. Daakdyrkan är också mycket vanlig i Consaber.

Daakkyrkan: Daaks tro är den största religionen i Mundana och har stort inflytande över livet i de länder där Daakkyrkan är stark. Även i andra länder har Daakkyrkan stark indirekt påverkan. Daakkyrkan har sitt religiösa centrum i den jargiska staden Tibara. Det speciella med Daakkyrkan är att fyra människor, Jordesoldaten, profeterna Udar och Milargok samt Ljusbringaren anses gudomliga och dyrkas som gudar underställda Daak. De troende skall alltid göra sitt bästa, visa barhärtighet och ära den högre makten. Det finns så många olika tolkningar av Daaks budskap att det inte i praktiken kan sägas bilda en religion utan flera olika. De olika lärorna nyttjas både av den högste aboraten och kejsaren som ett styrmedel – ett sätt för att hålla befolkningen lugn och i arbete.

Daaks arm: Den jargiska tempelriddarstridskonsten.

Daaks avbildning: Daak avbildas ibland som en kraftfull man med långt vitt hår, kort skägg och lysande ögon utan pupiller. På hans högra sida tronar ett blått lejon med svarta örnvingar av stål och på hans vänstra axel sitter en vacker fågel. I hans händer vilar ett svärd av skiraste glas. Ibland avbildas guden endast med ett lysande öga utan pupill.

Daaks bane: Herr Ivians legendariska stridssvärd med ett silverförsett hjalt.

Daaks bud: Daaks bud är en skriftsamling som behandlar religiösa levnadsregler och bud.

Daaks kors: Daakkyrkan symboliseras med ett kors som är kombinerat med en triangel. Detta sägs vara en helig avbildning av det kors som profeten Udar korsfästes på. Andra texter påvisar att denna symbol funnits ännu tidigare än då Udar korsfästes. Daaks kors bärs av alla präster inom Daakkyrkan och finns dessutom bakom Daaks renande flamma i varje tempel (i vissa tempel är korset placerat i den renande elden).

Daaks plåga: Ett annat namn på 'kolera'.

Daaks profeter: Det finns fyra profeter som Daakkyrkan erkänner. Dessa profeters livsverk har påverkat kyrkan i mycket stor utsträckning. De fyra profeterna är: Jordesoldaten, Milargok, Udar och Ljusbringaren.

Daaks renande flamma: Daak själv symboliseras av den renande flamman. Daaks eld finns längst fram i varje Daak-tempel. Elden kan också symbolisera det bål som förkunnaren Milargok dog martyrdöden på.

Daaks skugga: Ett annat namn på den jargiska 'inkvisitionen'.

Daaks spira: Spiran är en symbol för kyrkan och kommer från början från regeln att prästmän inte skall hugga med eggvapen – det är alltså från början en stridsklubba av något slag. Spiran bärs av en primod.

Daaks stola: Stolan är en lång duk av finaste tyg som bärs över axlarna så att varje ända hänger fram över bröstkorgen.

Daaks triangel: Daaks Triangel är en helig gest som utförs med högerhanden. Man snuddar pannan, vänster axel följt av höger axel. Gesten är en liten kort bön om Daaks beskydd, huvudsakligen när man står inför något 'ogudaktigt'. Den är också en ren religiös gest som används som tillägg till en bön, när man nämner ett helgons namn eller inför ett altare, en helgonstaty eller annan plats av religiös signifikans.

Daaks uppenbarelser: Benämningen på tron att Daak har uppenbarat sig i ett flertal skepnader under tidens gång och att han kommer att fortsätta göra detta, om inte annat då den yttersta tiden är förestående.

Daaks visdom: Ett råd av rättroende åldriga präster med olika expertis som bistår Daakkyrkans aborat. Väljs personligen av aboraten.

Daalzoor: Denna mortuachdrake, kallad för 'den Blodtörstige', ses av ödlefolket som en av de drakar som förmedlar Koyns vrede och blodshunger och de tillägnar honom därför dyrkan i form av blidkande offer.

Daan Hammal: Hamnstad med 1.000 invånare belägen i den sandtäckta sydöstra delen av Soldarn. Daan Hammal styrs av hertig Umeran som är en av rikskonungens mest trogna undersåtar.

Daan Hammal: Hertigdöme på Soldarn sydöstra udde. Området är ganska ofruktbart eftersom en stor del täcks av sand. Norra delen av hertigdömet är uppodlat och producerar även en del timmer.

Daan: En ljus och överjäst soldisk ölsort.

Daba: Forianska namnet på september.

Dabu: Ogenomtränglig djungel i norra Forion. Här låg i forntiden ett rike vars invånare tillbad guden Dau. Efter att Dabu gick under för omkring 4.700 år sedan växte hela området igen och blev extremt vildvuxet.

Dac Persal: Fursten av Rampor.

Daemon: Kabalaordens benämning på aspekten 'daimotropi'.

Daferoiz: Cirefalisk rustningsskjorta av vadderad ringbrynja och ett extra lager fjällpansar.

Dagg: Kort tågända som används som straffredskap.

Daggbacken: Liten stad i nordvästra Asharien med 800 invånare som till största delen är misslor. Daggbackens frijarl är en misslekvinna vid namn Vitlugg.

Dagori: Havens gud, Livgivaren, Vattnets beskyddare. Symboliseras av tre vågiga linjer. Guden avbildas ofta till hälften ovanför vattenytan med en treudd i höger hand.

Dagsmarsch: En enhet för avstånd som motsvarar 16 fjärdingsvägar (42,8 km). Detta är en sträcka som man normalt kan vandra på 8–12 timmar.

Dagsverke: Ett mått på arbete, mer specifikt det arbete en arbetsför bonde kan uträtta under en dag.

Dahan Trollblod: En väldig man som håller till på Asharinahalvön, vars rykte säger att han är av trollens släkte, då han besitter en sällan skådad vildsinthet och återhämtningsförmåga i strid.

Dahlsippa: Rik och inflytelserik mûhadinsk misslefamilj känt för sin öltillverkning.

Dah'touin: Léaramklan med säte långt upp i de östra delarna av 'Nordlanden'. Den erkänns som en av de fem stora och finns därmed representerad i 'De fem' och de har där relativt stort inflytande över utrikespolitiken. Deras 'bréacam' är svart och grön.

Daimomantiker: Ett annat ord för 'demonolog'. Används bland annat inom Kabalaorden.

Daimotropi: En magisk aspekt som endast demoner kan alstra och ge.

Daliz Falz: Cirefalisk hamnstad som fungerar som en samlingsplats för skogshuggare och timmermän i Gordrion. Här omlastas timmer till flodbåtar och pråmar för vidare transport till 'Casemian'. Staden har en stadsmur och knappt 4.000 personer är bofasta här.

Dalkhrekni: Tarkisk ökenstad som till stora delar ligger i ruiner. Högmagisk för flera aspekter: termotropi, pyrotropi, och ataxatropi. Den är dessutom helt magidöd för hydrotropi och lågmagisk för kryotropi och nomotropi. Mitt i Dalkhrekni finns en av de största kända stencirklarna i denna delen av Mundana. Dalkhreni sägs vara hemsökt av demoner.

Dalom: Thalaskisk linsgryta.

Dalorian Manziir: En cirefalisk klingmästare som kastats ut ur 'Svarta svärdets beskyddare' efter att ha dräpt en medlem under en duell.

Damaga: Symbolist som levde tillsamman med sin tvillingbror, nekromantikerna Aagel, i 'Sin-Megada'.

Damajam: En foriansk maträtt.

Damar den Svarte: Targus grundare.

Damarien: Ett storfurstendöme i den sydvästra delen av Asharinahalvön med 96.000 invånare. Damarien har alltid varit tämligen isolerat från omvärlden, vilket har lett till att kulturen blivit ganska säregen samt att handel och ekonomi alltid har varit outvecklade. Landet har fått sitt namn efter magikern Damar den Svarte som grundade Targus som senare kom att bli Damariens huvudstad. Damarien styrs för närvarande av Thamas Vitfjäder, en krigisk man av jargisk härkomst. Hans maka, Ariandra den Behagfulla, tycks ligga bakom många av de beslut som fattas i landet. Sedan Thamas tog makten har Damariens armé kontinuerligt rustats upp och elitförbandet Nattgardet har skapats. Storfurstendömet Damarien har alltid omsvärmats av rykten om än det ena och än det andra. Rikets tron har tyngts av påstådda vampyrer, vansinniga monarker och korrumperade lydfurstar. I landet talas jargiska. Invånarna kallas 'damarier'.

Damarier: Folket i Damarien. Tack vare isoleringen och det hårda styret har damarierna och deras kultur blivit lite speciella. Många håller damarierna för galna eller efterblivna, men så är inte fallet. De är bara 'annorlunda'.

Damarisk bergsponny: En något mer uthållig men svagare variant av 'ponny' som framavlats i Damarien.

Damas den Svarte: Magiker som grundade Damarien 713 e.D.

Damé Ramoni Girom: Den ashariska staden Nimtos kvinnliga frijarl är av jargiskt ursprung. Hon började sin karriär som legoknekt och kom sedermera att uppträda som gladiator på Oktagonen i Nimto. Då Nimtos frijarl dog under en måltid blev Ramoni vald till den nya jarlen.

Damiliel Lundax: En liten, smal och skabbig jargisk handelsman.

Damillus: Se 'St Damillus'.

Damspel: Se 'jungfrubräde'.

Dana: Det gamla namnet på ön 'Danbréann'.

Dana: En annan term för att 'väva' magiska effekter.

Danamassivet: Danamassivet ligger centralt på ön Danbréann i Consaber. Det är en bergskedja utan snötäckta toppar som sträcker sig i öst-västlig riktning. Dess högsta toppar ligger 800 meter över havet.

Danapaj: En sydsabrisk pajrätt som tillagas av smör, mjöl och mjölk.

Danarth: Ett väldigt forntida rike som hade sitt huvudfäste på den Ikamriska halvön. Från början var det en nekrokrati där befolkningens kroppar användes till att skapa vandöda som kunde fungera som soldater i rikets armé. Under mörkret så bevarades riket utan allt för stora förluster tack vare den stora armén vandöda. 6020 f.D. tog Kronokraterna makten i landet då rikets ledare var upptagen med ett krig i väster. De dödade nekromantikerna och löste upp banden till de vandöda som planlöst vandrade iväg eller blev tillintetgjorda. Under kronokraterna blev Danarth ett mer öppet rike med flera provinser och ett väl fungerande handelssystem. Huvudstaden flyttades till ön Dubaral och man uppförde där ett stort citadell uthugget ur en svart kronotropisk monolit. En tid av krig och fred följde men riket blev snabbt försvagat i kampen gentemot raunlänningarna och inre stridigheter. Innan riket slutligen föll år 179 f.D. hade Danarth hunnit vara både ett kejsardöme och en handelsnation.

Danasundet: Sund mellan Urma Bréann och Danbréann.

Danbréann: Stor ö som utgör Consabers södra del. Danbréann är ganska låglänt utom i Danamassivet, ett bergsmassiv på öns östra och centrala del, som har en högsta höjd på 800 meter över havet. Danbréann är huvudsakligen befolkad av conrier.

Dan-has: En foriansk maträtt.

Danian: Colonisk provins på ön 'Dana' (nuvarande Danbréann).

Dann Casen: En kvinnlig legoknektskapten från Drunok vars här 'Korparna' utsänts för att bekämpa 'Vrimzikiel'.

Dansande dimmans invokation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Belkor Guliks magiska mist'.

Dansande rödflamman: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Fiat flamma'.

Dansare: Dansarna är de mest kända av skuggfolken. De dansar i skogarna, eventuellt som en del av en ritual för att tappa människornas värld på energi för att upprätthålla deras existens. De dödliga som har sett dessa danser har sällan undkommit med livet i behåll; dansarna drar gärna in dessa i dansen, och antingen laddar de dem med energi och gör dem på det sättet till en av dem, eller så tappar de dem på energi och dödar dem.

Danuh: Forianska namnet på februari.

Darice: Se 'St Darice'.

Darkener: Ett folkslag som främst återfinns på den väldiga södra kontinenten. En darken är en fysiskt stark individ, med mörkt skinn som varierar från brunt till blåsvart beroende på boplats och familj. Håret är mörkt och ögonen är vanligtvis bruna eller ibland svarta. Ett annat drag är rasens läppar, vilka vanligtvis är fylliga.

Dar-Khim: Tvåhandsspjut som används av dvärgarna i formationsstrid.

Daro: Distrikt i provinsen Jargien.

Dar-Zhon: Det kortare dvärgiska spjutet som används i enhandsfattning tillsammans med sköld.

Dasin Ludica: Den nuvarande högste bibliotikarien för det stora biblioteket i Kabal. Han är perfektionistiskt lagd och har kunnat avancera till posten tack vare goda kontakter och ett enastående fotografiskt minne.

Dau: Gud som dyrkades i det forna riket Dabu.

Dauk: En prunkande ö belägen inne i Stora arkipelagen, känd för dess vackra trädgårdar och fromma befolkning.

Dava: Pseudonym för den stora magikern 'Omkar.'.

Daval, provinsen: Den kejserliga huvudstaden med omkringliggande land utgör en egen provins. Davals landsbygd består till största delen av stora gods och lyxvillor för adelsfamiljerna i huvudstaden.

Daval: Det jargiska kejsardömets huvudstad. I staden Daval lever 425.000 människor i ett ständigt myller. Kejsaren Jargus med hov bor i den förbjudna staden Rasur. De två mest kända byggnaderna är Kejsarens torn och tempelpyramiden Borobur. I Daval finns palats och höga hus – ibland så höga som tio våningar. I Davals utkanter finns stora förorter där den största delen av befolkning tvingas bo i misär och fattigdom.

Daval-Shun-Azh: Zolodbosättning i Jargiska kejsar-

dömets huvudstad 'Daval', vilken består av fyra mindre stadsdelar. Omkring 14.000 av den enorma stadens 425.000 invånare är Zoloddvärgar. De kan dock leva relativt tryggt från inkvisition och byråkrati då kejsardömet vet att dvärgarna är en viktig del inom deras ekonomi, samt en maktfaktor mot cirefalierna.

Davas eldhav: En magisk besvärjelse.

Davas flogistonkula: En magisk besvärjelse.

Davas vederstyggliga brisad: En magisk besvärjelse.

Davos: Jargisk provinshuvudstad belägen i provinsen Mihrit. Staden har 16.000 invånare som styrs av ett råd bestående av lärda män.

Dazava: Den sydostliga ön i Melorion. Den är varm, förhållandevis karg och skogsbeklädd. För närvarande råder krigstillstånd på ön efter plundringsräder av tiraker från Takalorr. Det finns två städer på Dazava – 'Kzamin' och 'Zhirim Mian'.

Dazer Svartenkemp: En av Camards stormän som även är något så unikt som en icke-cirefalier i Cirzaorden.

Dazkhatrim: För de få som har hört talas om denna lumiandrake så är han känd som 'Drezinkungarnas mystiska vän'.

De begränsade sinnenas lag: En av magins lagar som säger att det finns en begränsning för hur mycket som är möjligt uppfatta av omgivningen.

De dödas fält: Djupt inne i hjärtat av Maazenträsken hittar man de dödas fält. Här begraver adasierna sina döda väktare på plattformar som reser sig högt över träskmarken med hjälp av stöttor och pålar.

De dödas krig: En nekromantiker misslyckas år 2401 e.D. med ett synnerligen avancerat och komplicerat experiment i Chadarians hopp. De döda reser sig och härjar staden. Det tar över ett halvår innan ordningen är återställd. Nekromantikern, vars namn inte står att finna, hittas inte och kan aldrig ställas till svars.

De dödas natt: En av Daakkyrkans helgdagar.

De dödas varsel: En magisk ritual som mest är känd som 'Förebud mot vandöda'.

De dödliga: Vanligtvis drakar och andra kraftfulla och odödliga väsens benämning på Mundanas olika vanliga folk.

De dömdas ö: En ö som ligger söder om camaudden i Asharien.

De fallnas flod: Gränsflod mellan Damarien och Jargien. Kallas också Dorkhaz av dvärgarna.

De fem pelarna: Budord inom Cirzatron. Se Cirzatemplet.

De fem: Det närmaste man kan komma regering i Alarinn; vilket består av representanter från de fem största alarinnska klanerna 'Kentai'y', 'Dah'touin', 'Simren', 'Nan'sela' samt 'Rudani'. Se även 'Husens råd'.

De fyra pelarna: Det dvärgiska samhällets grund. Pelarna är hedern, familjen, huset och klanen. Alla dvärgar värderar kollektivet högre än individen och de tror på en strikt hierarkisk ordning som den bästa samhällsformen.

De fördömdas ö: Se 'Raal'.

De förändrade: En legend som berättas om den farsot som för omkring trehundra år sedan härjade i staden 'Ramdor'.

de Jehor: Se 'Antillimar de Jehor'.

De maskerade: Denna kult sägs ligga bakom ryktesspridning, spionverksamhet, upplopp och revolutioner, allt med avsikt att störta etablissemanget och befria folket ur dess 'slaveri'. De agerar i det fördolda och påstås vara organiserade i små celler på upp till tio personer. Ingen känner kultledarens sanna identitet men man talar om en kaosmagiker som vidrörts av guden Rotrax heliga vansinne.

De oberoende: Beteckning på de alver som ställt sig utanför den sanariska alliansen, alltså léaram, henéa och de flesta pyar.

De rauniska krigen: Historiskt verk författat av Vargon den äldre, cirka 125 e.D.

De rivande klornas besvärjelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'De tusen blödande såren'.

De sex kasten: Ödlefolkets samhälle är i teorin indelat i sex kast (i praktiken bara fem), de så kallade koynzuut-beel. Att det förhåller sig så beror på att det sjätte och högsta kastet är det slutgiltiga målet för alla medlemmarna i samhället nämligen att få återfödas som en drake vilket också innebär att man inte längre är en del av det världsliga samhället.

De sex tusen trappstegen: Den övre delen av dalgången som leder till 'Laths kloster'.

De sex ömsningarna: Under sin levnadstid genomgår varje individ av ödlefolket flertalet fysiska och även psykiska förändringar vilka resulterar i olika stadier. Dessa är de sex ömsningarna vilka beskriver själens resa genom köttet.

De sju andetagen: En magisk besvärjelse.

De stora raunkrigen: Se 'De rauniska krigen'.

De tunga molnens regndans: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ymniga nederbördens välsignelse'.

De tusen blödande såren: En magisk besvärjelse.

De tusen sårens vånda: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Catzorans outhärdliga sveda'.

De törstande: Bland nekromantiker finns det de som studerar den nästintill bortglömda guden Kal. Han sägs ha varit en gud med stor kunskap om de döda.

De urgamla: En Dibukkult som sägs ha existerat i tusentals år. Få saker är dock känt om den.

De utstötta: Kult med lamior som håller till i västerländerna.

De varsamma stegens signelse: En magisk besvärjelse.

De vilda bestarna: På kamorianska 'floo-baar', se 'iharu'.

De vises sten: Ett alkemisk och filosofiskt namn för 'mercurium'.

De västra bergens drake: Se 'Kharakhtu'.

De äldre bröderna: Drakarnas namn på stjärnorna.

De äldste: Dvärgisk samhällsklass, se 'hokh'.

De övergivnas armé: De övergivnas armé, eller De övergivna som de också kallas, är självmordskulter som ständigt blir vanligare över hela Mundana. Dess nihilistiska anhängare väljer att blidka Dibuk genom att offra sig själva eller andra besjälade varelser. De använder sällan magi, nekromanti eller alkemi utan arbetar med övertalning och hjärntvättning. De jargiska författarna Didgal och Berjron har skrivit en bok om kulternas förehavanden.

Debeerz: Cirefaliskt handelshus som är Mundanas största när det gäller distributionen av ädelstenar. Huset äger kredithuset 'Zyrkozian' och är delägare i kredithuset 'Temiranz'.

Debheann: Fadern, Fruktbarhetsguden. Trygghetens gud. Även Läraren, Kunskapens gud samt Brodern, Kamratskapens gud. Dyrkas inom den gamla tron.

December: Det coloniska namnet på mörkermånad.

Decempetator: En kejserlig jargisk lantmätare.

Decimering: En kollektiv bestraffning som innebär att man avrättar var tionde soldat.

Degelstål: Ståltyp som används av dvärgarna och som framställs vid upphettning av järn och kol i en degel av eldfast lera. Fördelen med produktionssättet är att det spar på resurser.

Dehji al Ged: Foriansk stridskonst med 'djapoor'.

Dekanda: Det kyrkligta jargiska namnet på slaktmånad (oktober).

Dekomposition: Ett annat ord för qadosh-förlust som används inom Kabalaorden.

Delad kunskap: Ceremoni som ger en utvald kunskap i en färdighet som han tidigare inte besatt.

Demagora: En gulvit, rund svamp som tillsammans med svinfett ger en pasta som har starkt läkande egenskaper på sår.

Demirkh klan Roghan: Dvärgamagiker som är principus regus för Ultima opus-akademin inom Kabalaorden.

Demirkh klan Roghans eldsegg: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus heta metall'.

Demon: En varelse som lever på andeplanet och har förmågan att viljemässigt manifestera sig på det fysiska planet.

Demoniskt aggregat: En magisk artefakt som innehåller en generator, en projektor och minst en aktivator. Dessutom kan den innehålla en eller flera transformatorer. Namnet kommer sig av att generatorn består av en bunden demon som alstrar magiska filament.

Demonkraft: Ett annat ord för den magiska aspekten 'daimotropi'.

Demonolog: En magiker som sysslar med nedkallning av demoner.

Den bördiga oasen: Ett mycket bördigt område beläget norr om Tabîm-bergen, utmed Memakusten.

Den eviga omvälvningen: Den samoriska lärans heligaste skrift, skriven av 'Samors' lärljunge 'Ramsal'.

Den fruktade drakfadern: Se 'Morhaxvith'.

Den förtappade: Se 'Tshuhalameth'.

Den förtida ålderdomen: En magisk besvärjelse.

Den hänrycktes eskapader: Ett gammalt diktverk skrivet på vers som tros ha sitt ursprung i Consaber. Diktverket berättar om en namnlös gammal man, den hänryckte, som minns tillbaka och berättar om sitt liv. Eskapaderna består av att lägra sköna jungfrur, dräpa fiender och är allmänt känt för att vara väldigt grovt i sina vålds- och samlagsskildringar.

Den högsta plikten: Ett grundläggande budskap inom Daakkyrkan som säger att alla troende har plikten att alltid göra sitt bästa, ära den högre makten och vara god och barmhärtig.

Den odödes stående order: En magisk ritual (kallas vanligen 'Nanórgonas befallning').

Den onämnbara: En adasisk gud som inte får nämnas vid namn eftersom han drar olycka över den som nämner det. Ses som en ond gud av adasierna.

Den renande elden: Den renande elden brinner längst fram i varje Daakkyrka.

Den sabriska sjömanskyrkan: Den enda Daak-helgedomen på Asharinahalvön. Efter att samoritroende bränt Camards Daak-tempel år 2939 e.D. byggde sabrierna upp en ny helgedom, men ändrade namnet för att visa på skillnaden mot jargiska Daak-tempel.

Den sanna drömmen: Något som drakarna menar skall ligga i hjärtat av Drömriket där världens stora sanning kan återspeglas.

Den som vakar i skuggorna: Se 'Lomathermith'.

Den stora dödens skugga: Se 'Vermithrax'.

Den store drömmaren: Drakarnas benämning på universums medvetande. Kan vara det samma som Aeon.

Den store vävaren: Drakarnas benämning på den kraft eller det väsen som ses som den världsliga skaparen och förstöraren. Kan vara det samma som Den Store Drömmaren.

Den svarte: En man vilken nästan är mer legend än verklig person och som sägs härstamma från det Coloniska imperiets storhetstid. Han sägs bära en svart kappa och vara en mästare inom stavfäktning; legenderna är spridda från ökenländerna i väster till bergen i öster.

Den tjugoförsta inkarnationen: Se 'Selif Sabin'.

Den totala förståelsen: Ceremoni som gör at ceremoniledaren kan läsa och förstå ett främmande språk.

Den uttröttande förbannelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Astrotropisk prostration'.

Den vita huvan: Heligt föremål inom Jordmoderns kloster.

Denar: Ett jargiskt silvermynt. Standard silvermynt på 1,9 gram. Denaren förkortas 'd' i Jargiska kejsardömet.

Dendorion Enarm: En mycket skicklig och berest thismalv som efter sina öventyr på de stora slätterna förfrös ena armen och tvangs kapa densamma. Efter att hans älskade människogemål gick bort lever han nu inåtvänd i Sunari.

Denelian Halvmåne: En alvisk piratjägare från Soldarn. Pyaralven är kapten för en mindre flotta med krigsskepp som har till uppgift att eskortera handelsskepp samt jaga pirater. Denelian är dessutom en dyrkare av svärdets gud Martari.

Denmar II Stolte: Rikskonung i Soldarn 1607–1628 e.D.

Denmar III: Rikskonung i Soldarn 1781–1806 e.D.

Denmar IV: Rikskonung i Soldarn 1808–1853 e.D.

Denmar Leijon: Soldisk Baron.

Denmar Spjut: Rikskonung i Soldarn 1589–1592 e.D.

Denmar V: Rikskonung i Soldarn 2038–2090 e.D.

Denvi: Liten hamn på västra Forion.

Denwyn: Rikskonung i Soldarn 1807 e.D.

Deoi: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen som lever i gränsområdena mot Soldarn.

Derador: Se 'St Derador'.

Deraganna Doria da Arionmarro: Colonisk kejsarinna som 2111 f.D. drev ut raunlänningarna från Thalahalvön.

Derim den Starke: Drakväktare, känd för sin vilja av järn.

Dervisch: En västerländsk demon. Namnet kommer av dess virvlande, 'dansande' rörelsemönster.

Destilleringsapparat: En apparat tillverkad i koppar som används för att destillera vätska.

Det allseende ögat: Ett annat namn på den jargiska 'inkvisitionen'.

Det dolda inseglets bärare: En speciell orden som har till uppgift att skydda visdom från en svunnen tid. Kunskapen finns delad mellan medlemmarna och måste sammanfogas till en enhet för att förstås.

Det falska dokumentet: En magisk besvärjelse.

Det femte elementet: Enligt vissa esoteriska magisällskap så finns det ett femte element som vanligtvis tros vara Ande (även kallad Eter). Dvärgarnas magiteori benämner något som de kallar för khamakh som ses som en central axel mellan de fyra vanliga elementen. Enligt den coloniska magiteorin så är detta dock aspekten ataxatropi.

Det krökta hornet: Ett legendariskt föremål som sades fylla tirakernas hjärtan med mod när de hörde dess ton.

Det långburna talet: En magisk ritual som mest är känd som 'Vindens sång'.

Det magiska järntecknet: En magisk besvärjelse.

Det ogrumlade vattnets signelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Akvatisk purifiering'.

Det stokastiska utfallets lag: Ett annat namn på 'pragmatismens lag'.

Det vakna drömmandet: Drakarnas benämning på ett tillstånd då man är i kontakt med Den sanna drömmen i Drömrikets hjärta.

Det vilda landet: Skugglandets vildmark har som synes vissa likheter med den vildmark som finns i människornas Mundana. Däremot saknas alla gemensamma referenser vad gäller civilisation. Öppna fält och jordbrukslandskap är som försvunna i Skugglandet och på deras plats finns istället stora skogar. Det finns inga stora städer, befästningar, kanaler eller annat som tillverkats av människor. Det enda civiliserade man kan finna är ett fåtal små städer och ett antal byar.

Det vita klostret: En borg i vit sten i nordöstra Damarien som är huvudplats för de som dyrkar de fem vindarna. Det är även den plats där 'Nordanvindens storm' lärs ut.

Det vita klostret: En munkorden som tillber de fem vindarna. Munkarna missionerar och sprider sin lära om harmoni och balans. Klostret har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Deva: Läkekonstens gudinna. Avbildas som en vacker kvinna med en orm runt ena armen och en lagerkvist i den andra armens hand.

Dhanjo-Zan: Foriansk härförare som 1753 e.D. lyckades befria Feman Riskoz från cirefalisk ockupation.

Dharoag: Mûhadinskt namn på Mhîmrättens tempel. Byggnaden har en exotisk arkitektur med kupoler och ett högt torn där böneutroparen huserar. Det finns alltid fontäner i anslutning till en dharoag.

Dharz: Cirefalisk 'härfurst' som ledde uppbyggandet av 'Tuzan Rim' samt därefter anfallet mot 'Nevo'.

Dhormel: Grottroll som bor i en grotta djupt i den soldiska skogen nära byn Lundnäs.

Dhuk: Otillgänglig djungelstad belägen vid den stora djungelfloden, Uhrad-Tem, som också är enda sättet att ta sig till staden. Själva staden ligger på en klippa mitt i floden. Dhuk har drygt 1.000 invånare. Staden styrs av den kvinnliga schamanen Fenyane. Områdena runt Dhuk är vilda och få människor bor utanför stadens gränser.

Dhurkoor: En piratstad belägen en bit in i efter floden Dhur, bakom nästintill ogenomträngliga passager, beryktade för sin rikhet på såväl krokodiler som pirayor. Staden, som fungerar som ett tillhåll för nästan hela Söderhavets sjörövare har kunnat hålla sig skyddad från omvärlden tack vare områdets svåråtkomlighet.

Diabolen: En fruktad demon med muskulös kropp, stora fladdermusvingar, bockfötter och en hudfärg som varierar från svart till rött. Beniga utväxter och vassa krökta horn ger den ett grymt utseende.

Diamant: Den mest dyrbara ädelstenen. Diamant är också det hårdast kända materialet.

Dibuk: Livsutsläckaren, Dödens skördeman. Guden avbildas ibland som en lieman.

Dibukkulten: En religion som tillber dödsguden Dibuk. Tillbedjarna försöker blidka honom för att han skall spara dem i det längsta och för att de skall få det bättre ställt i Dibuks dödsrike då döden till sist kommer. Ingen undgår Dibuks lie. Religionen är uppdelad i ett flertal separata kulter.

Dibuks barn: Anhängarna till denna dibukkult är alla med i Kristallordern och fungerar där som ett elitgarde. Medlemmarna förlitar sig på svärdets konst.

Dibuks bägare: Ett heligt föremål som endast går att finna hos Dibuktroende.

Dibuks dolk: En helig dolk som endast går att finna hos de som dyrkar Dibuk.

Dibuks överman: En magisk ritual som mest är känd som 'Bleka dödens minut'.

Digtet: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Dila: Mjukt tunnbröd från Ebhron vilket bakas vetedeg på en het plåt. Det finns även en mer tjockare och hållbar variant.

Dilige: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Diligium Rego: Diligium var grundaren till huset Dilige i Legio Colonan.

Dimbergen: Bergskedja i Drunok som är vild och otämjd.

Dimmornas hav: Dimmornas hav i Skugglandet är alltid dimmigt och mörkt. Vad som finns på andra sidan havet vet ingen – de flesta tror att Dimmornas hav leder till ödemarken och att det är från Dimmornas Hav som sjöormar, jättehajar och jättebläckfiskar kommer.

Dimveden: Skogsområde i Drunok strax norr om Dimbergen.

Dinar: Ett cirefaliskt silvermynt med samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver).

Diodactus fylgiska urladdning: En magisk besvärjelse.

Diodactus heta metall: En magisk besvärjelse.

Diodactus konflagratiska invokation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Fiat flamma'.

Diodactus lysande skrift: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Tabula rasa'.

Diodactus Pyromanticus: Den genom tiderna mest berömde eldmagikern. Han levde för ungefär tusen år sedan i landet Raon. På en klippa vid floden Thukor sägs han ha haft ett slott med brinnande murar. Han var av västrauniskt blod men tillhörde ändå huset Vytare och Legio Colonan.

Diodactus pyrotropiska sfäroid: En magisk besvärjelse.

Diodactus svavelskål: En artefakt som sägs skapa pyrotropiska filament på egen hand.

Diodactus termotropiska detonation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Davas vederstyggliga brisad'.

Diodactus övernaturliga hetta: En magisk besvärjelse.

Diptera: Flugornas härskarinna. En av insektoidernas guddomar. Avbildas ofta som en stor fluga.

Dirkk: En tirakisk dolk med brett blad.

Discipel: Färdigutbildad magiker som hjälper en magus eller domus magus i arbetet och fortfarande väntar på sin examen.

Dissipation: Det fenomen som inträffar när filament återgår till det magiska fältet i världen. Kan ske okontrollerat eller kontrollerat.

Distansminut: Ett sabriskt avståndsmått som motsvarar en minut (en sextiondels grad) vid ekvatorn (cirka 1336 meter). Ej lika med sjömil, nautisk mil eller jargisk mil.

Diuz-floden: Flod i Mûhad.

Divan: Sitt/liggmöbel, vanlig i Västlanden.

Divination: Ceremoni som ger svar på en fråga om hur religionens anhängare bör agera.

Divination: En spådomsmetod som ger järtecken från en gud. Kräver att man använder färdigheten Ceremoni.

Divus: Kabalaordens benämning på aspekten 'teotropi'.

Djapoor: Ett forianskt enhandssvärd med S-formad klinga.

Djatha: Benämning i Mûhad på krigare som ej kan slåss från häst- eller kamelrygg.

Djolania: En kvinnlig mystiker som söker Ekhna'bits visdom och kunskap. Detta sker genom olika, ibland bisarra, meditationsmetoder och ibland också självspäkning. Trots ett högt anseende har djolaniarna få ägodelar – oftast bara kläderna på kroppen och en lerskål. Mat och kläder får mystikerna av folk som vill ha råd, välsignelse, eller av ren pliktskyldighet.

Djolanias lerskål: Ett heligt föremål inom Mamolanismen. Den som äter eller dricker ur skålen (oavsett innehåll) kan lokalisera en ande på andeplanet.

Djupens furste: Se 'Thrakutha'.

Djurandar: Djur är osjäliga varelser som saknar själ. Deras liv är helt och hållet bundet till det fysiska planet. Däremot finns det kollektiva skyddsandar, även kallade totem, som vaktar över djur. En djurande kan sägas bebo ett flertal djur. Dessa skyddsandar vaktar ibland också över primitiva stammar som tillber och dyrkar djurens skyddsandar.

Djurriket: Inom alkemin en grupp av substanser som omfattar animaliska delar såsom päls, ben, horn, kött, läder, skinn, animaliskt fett och så vidare.

Djävlarna från Calnia: Den jargiska Daakkyrkans benämning på Legio Colonan.

Djävulsblicken: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Kattöga'.

Djävulsfönster: En öppning i sidan i dräkten genom vilken man har fri insyn till kroppen eller genom en tunn, nästan genomskinlig underdräkt. Högsta mode i Consaber. Totalförbjuden i Jargien.

Do ferlani: Alviska krigshymner som oftast fungerar som marschvisor.

Do uliani: Alviska helarsånger som sjungs för skadade eller sjuka.

Dodekanda: Det kyrkligta jargiska namnet på mörkermånad (december).

Dokumentkavel: En cylindrisk behållare i trä, läder eller liknanade vari man kan förvara dokument vattentätt.

Doldrum: Stiltjebälte vid ekvatorn.

Doletar: Ebhronitisk stad belägen vid floden 'Ebhros' mynning. Den är helt kanalbaserad och alla transporter inom staden sker med båt. Omkring 12.000 invånare bor i staden som delvis fungerar som en hamnstad åt 'Charom'.

Dolk: En längre kniv, oftast drygt en fot lång.

Dom Harzagu: Bergsmassiv i de norra delarna av Takalorr, se även 'Kaz Gûrtha'.

Domestik: En medlem inom missionärerna från Forion. En domestik tjänar Imays inkarnater.

Domi: Det gamla coloniska namnet på söndag.

Dominata Golimus: En magisk besvärjelse.

Dominata Helionus: En magisk besvärjelse.

Domus Magus: Överhuvud för ett trollkarlshus eller en orden, främst använd inom Legio Colonan.

Donaé: Alviska hjälteballader på vers.

Donato: Känd jargisk släkt.

Dooqojes: Små enmanskanoter som används av veddofolket.

Dorado: En liten svärdfisk.

Doralem: Se 'St Doralem'.

Doralems uppenbarelser: Denna bok skrevs av St Doralem och innehåller viktiga skrifter om rening, frälsning och syndaförlåtelse.

Dordaros: Mäktig släkt i Drunok. Med ofta våldigt brutala metoder har Dordaros under de senaste tio åren blivit en maktfaktor att räkna med.

Dorh-Makhen: Det dvärgiska namnet på 'somdia'; vilket betyder 'bergets betvingare'.

Dorisiorol den Våldsamme: Härskare i Dorosh som tog makten 1998 f.D. Lönnmördades 1975 f.D. varefter Dorosh annekterades av Maulio.

Dork: Kött- och grönsakssoppa från Drunok.

Dorkhaz: Se 'de fallnas flod'.

Doroch: Forntida rike som var beläget där västra Drunok nu finns. Doroch absorberades av Merun och Maulio.

Dosi'in bereii: Alviska arbetssånger som sjungs vid lagarbete-.

Dosi'in cenari: Alviska dryckesvisor som oftast sjungs till vinets lov.

Dosi'in doshiav: Alviska sånger utan ord, som trallas, nynnas eller gnolas.

Dosi'in scéaltai: Sinnliga visor med erotiska undertoner hos alverna.

Dotara: Liten hamnstad på Ebhron.

Dov par: Dvärgarnas ord för 'väva' magiska effekter.

Doxezel: Frakktrukh som efter att ha fött ett halvdussin kullar sägs ha sagt "Nu har jag gett liv åt många tiraker, det är tid att jag lär mig dräpa dem också" och därefter lyckades hon erövra titeln som 'binderakk'. Hon är en av Takalorrs mest omsjungna hjältar, och många män har velat bli hennes barns fäder, men ingen har lyckats sedan hennes berömda citat uttalades.

Draco: Jargiska ordet för 'drake'.

Draconis Nefandicum: Bok skriven av en före detta inkvisitor som beskriver drakarna som demoniska väsen vilka är Malgoarhs avkomma och som skall slåss på dennes sida den yttersta dagen. Boken är numera ett av inkvisitionens standardverk.

Drafekusten: Kustremsa norr om Danbréann.

Draghâr: Stora, långsamma och tungt bepansrade pseudodrakar som i kroppshållningen påminner om vanliga ödlor. Med sin svansklubba kan de skapa kraftfulla vibrationer och till och med små jordskred. De nyttjas ibland av ödlefolket som riddjur. Återfinns främst i djungel och sankmark.

Draghîr: Pseudodrakar som har en lång och utsträckt ormliknande kropp med ett par bakben och ett par framben. Trots deras avsaknad av vingar tycks de kunna flyga genom att ringla sig fram i luften. De har förmågan att generera kraftfulla fototropiska urladdningar i form av blixtar samt skapa mindre stormar. De lever mestadels i ökenområden.

Draghäst: En grövre typ av häst som används för att dra vagnar och plogar. De duger att rida på men det är inget att rekommendera på grund av låg hastighet och komfort. De fungerar som packhästar under förutsättning att man inte har bråttom. De två mest kända varianterna är 'megarahästen' och den 'sardiska dragaren'.

Drahall: Kejsare av Raon som 976 e.D. erövrade coloniska områden i sydväst.

Drakar – den stora lagens representanter: Denna bok är ett rent magiteoretiskt verk som bygger på spekulationer baserade på magiska iakttagelser kring drakarna. Boken är ett samarbetsprojekt mellan husen Avarine och Cuvri'an i Legio Colonan. Tesen som drivs är den om att drakarna skulle vara ett slags representation för Balansens lag. Boken ansågs smått revolutionerande vid sin publicering då den lyckades med det paradoxala att förena alvernas teori om drakarna som magisk fördämning och Tokons tro om dem som källan till magin.

Drakar: Drakarna delas in i två huvudkategorier. De

högre drakarna som består av mortuach och lumian och de lägre drakarna, vanligtvis kallade pseudodrakar, varav nio raser hittills är kända.

Drakarnas krig: Ett gigantiskt krig mellan lumian- och mortuachdrakarna någon gång i tidernas begynnelse. Konsekvensen av detta blev Drakarnas råd och den fred som varat släktena emellan sedan dess.

Drakarnas kyrkogård: En legendarisk plats som enligt Tokons sägner skall ligga någonstans mellan den här världen och de dödas värld. Den tros vara en port till Gudarnas land.

Drakarnas råd: Den rådsförsamling i vilken alla lumian- och mortuachdrakarna har en röst. Rådet träffas extremt sällan, kanske bara någon gång vart tiotusende år. Drakråden hålls nästan alltid i Drömriket.

Drakbane: 'Dräparnas' stridskonst.

Drakbanéret: Tokons klaners traditionella krigsbanér. Används endast då klanerna är enade mot en yttre fiende, vilket genom historien har varit både Coloniska imperiet och Thalamur. Har en stor symbolbetydelse i Consaber och Tokon.

Drakdrömmar: När en drake sover på det fysiska planet så brukar Skugglandet manifestera sig runt denna som en konsekvens av dess drömmar. En drake måste drömma regelbundet då den befinner sig i Skugglandet för att inte drabbas av Glömskan.

Draken från Intouk: Se 'Lanfair'.

Draken: Denna stjärnbild har fått namn av tokonska druider. I tokonsk mytologi förknippas Draken med livet, och inom urgammal magiteori associeras stjärnbilden med biotropi.

Drakens land: Ett annat namn för landet Tokon.

Drakens utvalda: Kult inom Tokons gamla tro. Det är ett druidprästerskap som tolkar Drakens vilja. Medlemmarna återfinns huvdsakligen i Tokon. Dessa för Drakens budskap vidare till folket. Normalt sett har druiderna väldigt liten inverkan på det dagliga livet.

Drakens vagga: På den södra delen av ön Katharsis finns ett gigantiskt förstelnat skelett av ett okänt forntida djur. Denna fossil är känd som Ra-Atans-skelett och har en längd på över 400 meter och de högsta revbenen sträcker sig över 25 meter upp i luften.

Drakfartyg: Stort sabriskt fartyg som fungerar som bas för heavédrakar.

Drakkarbergen: Bergskedja söder om Locarda.

Drakklingan: Den ökända Drakklingan är förmodligen legendernas mest omsjungna drakdödarvapen. Svärdet skall ha svingats av Colas Drakbane, kejsare av det Coloniska imperiet efter att den gamle kejsaren Sammin Talan da Annerva bränts på bål för sin 'oheliga' allians med drakarna.

Draklejonets oas: Plats i Momolan där de kvinnliga elitkrigarna tränas i 'Ranaqe'.

Drakma: Ett silvermynt som används i den Stora arkipelagen. Myntet har samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver).

Drakmagi: Drakarna använder sig dels av kraftfull 'vanlig' magi och dels av så kallade magiska flätor. De magiska flätorna gör att de kan väva väldigt kraftfull magi. Lumiandrakarna väver flätor av elementaraspekterna och mortuachdrakarna av antielementaraspekterna.

Drakonett: En väldigt liten bevingad pseudodrake, vanligtvis mellan en och en och en halv meter lång. Kan spruta en liten eldkvast och har dessutom förmågan att göra sig osynlig samt skapa enkla illusioner.

Drakrunor: Drakarnas urgamla skriftspråk, formmässigt identiskt med det magiska symbolspråk som magiker använder. Det magiska symbolspråket tros därför vara ett arv från drakarna. Drakrunorna tros av många vara naturligt magiska.

Drakskogarna: I de nordöstra delarna av Tokon finns de vidsträckta Drakskogarna. Dessa sägs en gång i tiden ha täckt hela Drakens land (det vill säga nuvarande Tokon, Consaber och Alarinn).

Drakspjut: Ett coloniskt tvåhandsspjut med utstickande sidovingar från bladet.

Draktemplet: Långt uppe i norra Colonan, en knapp veckas marsch från civilisationen, finns ruinerna av ett majestätiskt tempel. Platsen tros ha varit hjärtat för den gamla draktron – en religion som fortfarande upprätthålls bland Tokons barbarfolk.

Drakväktarna: En legendarisk sammanslutning bestående av 20 drakdyrkande präster som är sammanknutna med var sin drake bildades i forntida Colonan. Drakarna tog en del var av sitt skelett för att tillverka ett horn och en stav till sin utvalda präst. Hornet skulle användas av prästen för att kalla på draken, och staven genomsyrades av stark magi till prästens försvar. Sålunda föddes drakväktarna. På senaste tid har de nästan blivit utrotade av dräparna. I början överraskades drakväktarna av den frenesi och det hat som dräparna kännetecknades av. Väktarnas ledare, Derim, var en av de första att falla, och kort efter honom föll ytterligare väktare och drakar offer för dräparnas spjut. Nu finns det endast ett fåtal drakväktare kvar och de håller sig väl gömda.

Drakväktarverserna: Verser till en sång eller dikt skriven till drakväktarnas ära och som räknar upp samtliga av deras namn samt säger ett par ord om var och en av dem.

Dralg: En stor och kraftig tirak av marnakhsläktet som är känd för sina skickligheter inom yxstrid. Vissa rykten säger att han har dräpt en drake helt själv, något han själv bara ler åt, trots att han annars brukar skryta om sin förträfflighet.

Dram: Ö tillhörande Lemira. På Dram ligger staden Karpal.

Dran Bielke: En magiker som levde i den forna staden Amina i södra Nevo.

Dran Bielkes dokumentduplicering: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Semotropisk kopiering'.

Dran Bielkes dristighet: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Heroisk geist av den första rangen'.

Dran Bielkes förtrollade vellum: En magisk ritual (kallas vanligen 'Cartablanca').

Dran Bielkes palladiska aura: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Chadarians subliminala nimbus'.

Drapurk: Berömt tirakiskt storsvärd med 'fauchonklinga' vars namn betyder 'dräpa-demon' på sakhra. Svärdet är smitt av 'Reza av Gûro'.

Dresbin Ayon: Ayon var ledaren för en häxkult som orsakade stora problem i Jargiska kejsardömet mellan åren 2510 och 2526 e.D.

Drezin: Den dvärgakung som var den förste att utropa sin egna klan.

Drezin: Dvärgaklan som brukar förknippas med magiker och har ett rykte om att ha legat bakom alvernas förbannelse, vilket gör dem mycket fruktade (se 'den uppgående stjärnans eviga fall'). Vissa tror att alla inom Drezin är magiker, vilket inte är sant, men det finns dock en större andel magiker hos dem än hos andra klaner. De står lite utanför de andra klanerna då de under tredje tirakkriget kämpat på tirakernas sida (se 'Drezins svek'), och för att utmärka sig mot de andra klanerna så håller de oftast sitt skägg kortklippt, dock med en stor mustasch. Klanen är med sina 400.000 dvärgar den minsta av klanerna och deras fästen är 'Drezin-Renk-Drezin', 'Hemmer-Renk-Drezin', 'Kholon-Renk-Ghor-Drezin', 'Kragh-Renk-Drezin' samt de tre övergivna fästena 'Khian-Renk-Drezin', 'Methras-Renk-Drezin' och 'Momol-Renk-Drezin'.

Drezinkungarnas mystiska vän: Se 'Dazkhatrim'.

Drezin-Renk-Drezin: Dvärgafäste som grundades 6952 f.D.

Drezins svek: Benämning på det svek som skedde under tredje tirakkrget, då vissa delar av klan Drezin helt oväntat bytte sida och slogs på tirakernas sida mot dvärgarna. Sedan dess har det skapas en klyfta mellan Drezin och de andra klanerna, en klyfta som blir djupare med tiden.

Drill: Med denna process höjer man lägre vandödas färdighetsnivåer. Det måste dock vara en färdighet som den vandöde redan har – man kan alltså inte ge helt nya färdigheter åt en vandöd. Lägre vandöda kan inte lära sig utan hjälp av denna process.

Drock: Ett tirakiskt silvermynt som väger 11,4 gram. Värt sex trugg.

Dromedar: Se 'ridkamel'.

Drottning Marian Solfjäder: Se 'Marian Solfjäder'.

Drottningens bågskyttar: Hennes majestät drottningen av Consaber har ett eget garde av misslebågskyttar. De utför ingen större praktisk militär nytta, utan fungerar mest som en kombination av livvakter, uppassare, springpojkar och sällskap. Gardet instiftades 2467 e.D., då en missla med sin båge räddade livet på Hennes majestät. Gardet består av ett fyrtiotal misslor varav lite mer än hälften är flickor.

Druidpräst: Ett yrke som är nära knutet till naturen. Utövaren har vanligen kunskaper i både magi och ceremonier.

Drunok: Kungariket beläget nordöst om Jargiska kejsardömet och norr om den ashariska halvön. I huvudstaden Arlon styr kung Gahallan sitt rike. Kungen har stor makt och är känd för sin rättvisa samt sin förmåga att styra landet bort från konflikter med sina grannländer. Kungariket har 40.000 invånare. Drunok är ett platt och bördigt jordbruksland som producerar stora mängder spannmål. Jordbruksvarorna är lätta att sälja över gränsen in till den jargiska provinsen Maulio. I övrigt livnär sig landet på den genomfartshandel som går på Raunfloden från Jargiska kejsardömet till kuststäderna vid Rhungsjön. Trots den livliga handeln med kejsardömet befinner sig de två länderna officiellt i krig. Inga stridshandlingar har dock skett sedan kejsardömet ockuperade de västligaste delarna av Drunok för tio år sedan.

Drunoker: Invånarna i Drunok. Drunokierna är välmående och ofta nöjda med livets lott. Händighet och förmåga till praktiskt tänkande kännetecknar en typisk man eller kvinna från Drunok.

Drunoks visdomskyrka: I Drunok finns en relativt avvikande variant av Daaks tro som predikar att individens band till Daak är det viktigaste och prästerskapet och den strikt hierarkiska organisationen av kyrkan i kejsardömet är obefogad. Detta har gjort att den officiellt bannlysts av Aboraten i Tibara. Inkvisitionen går försiktigt fram i Drunok av diplomatiska skäl.

Drunokspringare: Variant av 'ridhästen' som framavlats i Drunok och är starkare men mindre uthållig än en vanlig ridhäst.

Dryad: Se 'bokktah'.

Dryftare: Dvärgisk samhällsklass som innefattar ämbeten inom diplomati och ekonomi. Klassens äldste, mäster dryftare, är medlem i de äldstes råd (se 'hokh').

Dräktighet: Ett beräknat värde på ett fartygs storlek. Mäts i läster som är ett volymmått. Dräktigheten ligger till grund för exempelvis hamnavgifter.

Dräparna: En krigarorden/religiös kult som härstammar från det Coloniska imperiet. Ser det som sitt mål att rena världen från drakväktarna och deras 'ondskefulla' pakt med drakarna för att på så sätt kunna mottaga gudarnas förlåtelse för drakväktarstyggelsen. På så vis hoppas de kunna återupprätta Imperiets forna glans.

Drömmarens bur: Plats på andeplanet.

Drömmarnas stad: Drömmarnas stad ligger i Skugglandet. Denna ligger på stranden till Dimmornas hav. Staden är mycket stor och imponerande, med en besynnerlig arkitektur, med broar, spann och viadukter i luften och tunnlar under stadens yta.

Drömriket: En plats fylld av mystik där drömmarna skapas.

Drömtydare: En druid vars främsta uppgift är att tolka andras drömmar och sia om framtiden.

Drömtydning: En spådomsmetod som används för att tolka drömmar.

Drömvandring: Förmågan att viljemässigt styra sina drömmar och på så sätt färdas på andeplanet och eventuellt påverka andra drömmare.

Dubaral: Ö söder om Thalamur som tillhör det thalaskiska riket. Thalamurs huvudstad An-Thalamur är belägen på Dubaral. Hela ön Dubaral är högmagisk för aspekten Kronotropi. Det sägs att magikraternas citadell i An-Thalamur är byggt mitt över en kronotropisk monolit.

Dubbelarmborst: Variant av lätt armborst som har dubbla bågar och därmed kan laddas med två skäktor i taget.

Dubbelgångare: En demonisk varelse som kan ta formen av en person efter det att den dödat personen och slukat dess själ. Demonen får då även delar av personens minnen om än dock bristfälliga.

Dubbelyxa: En tvåhandsyxa med två rundade bilor.

Ducas: Mäktig jargisk släkt som länge har haft den prestigefyllda titeln princep i kejsardömets största provins, Merun. Ducas är också känt för sitt boktryckeri.

Duce: Annat namn för den jargiska titen 'dux'.

Ducis: Ett föremål används för att befalla vandöda och som endast återfinns hos Dibuktroende.

Duco: En vacker halskedja av ädelmetall inom Commersium lamia. Bäraren kan ge en order till en vandöd som denna måste lyda. Halskedjan fungerar bara på vandöda med rang två eller lägre. Duco tilldelas en cognatus av grand minuo.

Ductus: En tunnel i landet Colonan som löper under en flod vid namn Adia. Den sägs ha byggts av dvärgar i forntiden och dess unika dräneringssystem gör tunnel farbar än idag.

Dudelsäck: Ett annat namn för 'säckpipa'.

Duha: Forianska namnet på måndag.

Duhrrabat: En skarpvässad stålskiva som används som kastvapen i Västlanden.

Dukat: Ett cirefaliskt mynt som innehåller 15,1 gram guld. Värt 160 dinarer (cirefaliskt silvermynt).

Duluth: Förstöraren, Oskaparen, Kaosfursten. Symbolen för Kaosfursten är åtta stiliserade pilar som pekar bort från varandra. En annan symbol är olika asymetriska mönster.

Dunces: Se 'St Dunces'.

Duncinna: Se 'Belag Dulcinna'.

Duncreigh: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Dunkark Harnson av hus Badastro: Asharisk över-

jarl 2354–2357 e.D.

Dunkarkare: En maträtt från byn Dunkarke. Består av hackat kött som blandats med brödsmulor och lök. Blandningen steks och serveras på ett mindre bröd med lök, grönsaker och ost. Rätten har på senare år spritt sig runt om i Asharien.

Dunna: En vitgrön mossa. En dekokt på mossan är kraftigt uppiggande.

Dunreith: Stad i Consaber belägen vid floden Touk. Staden ligger i grevskapet Seredan och har 800 invånare.

Dunst: Ett elixir i gasform som man kan andas in genom munnen eller näsan.

Dunvik: Liten hamn i Asharien.

Duvan: Stjärnbild på himlavalvet som i Sungs magitradition alltid har associerats med pneumotropin.

Dux: Titel i Jargiska kejsardömet som ungefär motsvarar 'greve' i Consaber.

Dwarkkas: 'Mahktahs' sändebud. De ses av tirakerna och vättarna som andar, men magiteoretiskt bör de snarare klassas som demoner, då de kan inkarneras i fysisk form. Denna fysiska form är vanligen som tirak, vilket gör att ryktena om dwarkkas interventioner är fler än de faktiska ingripandena. Dwarkkas kan inkarneras på två olika vis, antingen genom Mahktahs direkta befallning, eller vanligast genom övertalning av en 'schaman'. De är intelligenta varelser och kan med list utföra rimliga befallningar, men inte sådana av typen 'tjäna mig', 'gör mig till världshärskare' och liknande. De stannar tills de slutfört sitt uppdrag eller tills dess kroppsliga manifestation blivit dödad. De mest kända dwarkkas är 'Binderakk', 'Blogg', 'Haffnagg', 'Oddrizth', 'Orgga', 'Uekka', 'Ugarr', 'Yggokka' samt 'Zirguff'.

Dwarkktha: Uranden i tirakisk mytologi, se 'tirakiska skapelsemyter' samt 'Mahktah'.

Dvärgafäste: Namn på dvärgarnas bosättningar, vilka mer eller mindre är byggda under jord. Alla fästen (utom Zolods stadsdelar) är byggda som effektiva försvarsverk och i kombination med att alla dvärgar genomgår värnplikt så kan de hålla stånd mot fienden även då få dvärgar finns i fästet. Värnplikten innefattar förutom stridsträning även brandförsvarsträning och grundläggande undervisning inom kunskaper som anses nyttiga för dvärgen att kunna. Under värnplikten så sorteras dvärgarna in i klasser efter lämplighet, vanligast är dock att dvärgen ärver föräldrarnas klass. Det finns sju klasser; hantverkarklassen 'grävare', köpmannaklassen 'dryftare', magiker- och prästklassen 'undergörare', de tre krigarklasserna 'milisman', 'spindelväktare' samt 'tirakbaneman' och slutligen de äldste (se 'hokh'). Utöver klassindelningen finns yrkesskråna, se de olika graderna 'zin-ekh', 'hir-ekh', 'ekh' samt 'tar-ekh'. För specifika dvärgafästen, se under respektive klan ('Drezin', 'Ghor', 'Roghan', 'Samar' samt 'Zolod').

Dvärgakol: Kolsort (stenkol) som först användes av dvärgar och vars användning spridits till léaramalverna. De senare vaktar dock noga hemligheten så att den inte sprids till sanari eller thism.

Dvärgapräst: Dvärgarnas präster får sitt ämbete endast om de har en djupt tro och ser det som sitt kall. För att bli präst krävs det specialla antagningsprov och långa utfrågningar.

Dvärgar: Ett kortvuxet folkslag som trots sin ringa längd (knappt fyra fot) är fysiskt starkare än människorna. Alla dvärgar har skägg, både män och kvinnor, dvärgarna har för övrigt inga formella skillnader mellan könen. Dvärgarnas könsdrift är låg och utomäktenskapliga relationer förekommer mycket sällan. Den minsta politiska enheten är familjen, vilken omfattar fler generationer och ofta flera hundra individer. Flera familjer bildar tillsammans ett hus, och husets överhuvud är av klassen äldste ('hokh'). Dvärgarnas beteende sammanfattas i dygderna stolthet, ståndfasthet samt styrka, och de har ett hedersbegrepp som är mycket starkare än någon annanstans, se 'de fyra pelarna'. Dvärgarna levde i begynnelsen som ett enat släkte under jord, men då de nådde ljuset (se 'narakh') så delades de upp i fem olika klaner; 'Ghor', 'Drezin', 'Roghan', 'Samar' samt 'Zolod'; alla med varsin klankung. Efter hand så delades klanerna upp i olika fästen, vilket ledde till att det inte längre finns några klankungar utan endast fästeskungar ('thorakh'). De har genom historien utkämpat ett flertal krig mot alverna (se 'de stora krigen') samt tirakerna (se 'tirakkrigen'). Under 'andra tirakkriget' utplånades klan Samar (se 'Samars offer') vilket gör att det numera endast finns fyra klaner kvar. Dvärgarna har mörkerseende samt möjlighet att avgöra varifrån ljud kommer i rummet, vilket gör att de är väl lämpade för liv i sina fästen under jord. Deras livslängd är längre än människors, det är inte ovanligt med dvärgar med en ålder över 300 år. Alla dvärgar har ett mycket känsligt balanssinne, vilket gör att de ogillar färd till sjöss eller på hästryggen. Utåt sett kan det se ut som att det finns stora splittringar mellan klanerna, men när det verkligen gäller så är dvärgarna mer enade än något annat folk. Deras språk heter 'rukh' och så gott som alla dvärgar tillber deras gud 'Vontar'. För mer information om dvärgarnas samhälle, se 'dvärgafäste'.

Dvärgiska magimästare: Att bli lärling hos en dvärgisk magimästare är endast möjligt om man själv är dvärg. Dvärgamagiker tillhör vanligen Drezin-klanen, även om andra dvärgar kan bli magiker.

Dvärgiska runor: Se 'rukh'.

Dvärgros: En ört varur man kan framställa ett sanningsserum.

Dvärgsnoken: En mycket giftig orm som går att finna i Sunariskogen.

Dysenteri: Ett annat namn på 'rödsot'.

Dyspindel: En sorts träsklevande 'jättespindel' med ljust gulgrön hud. Den är fruktad för sitt frätande gift och sina nästintill osynliga nät.

Dzahûr: Ett legendariskt rike som sägs ha tillintetgjorts då folket fick gudskrafter. Det som återstår av Dzahûr sägs vara den förbrända öknen Summag.

Dzara Pomian: En av de viktigaste cirefaliska hamnstäderna, belägen i de södra delarna av ön 'Rimcoz'. Staden fungerar som en omlastningsplats främst för de handelsresande mellan Melorion och Stora arkipelagen. Runt staden, som till största delen är en stor hamn, ligger en kraftig mur som uppfördes av dvärgar för länge sedan. Omkring 30.000 invånare bor i staden.

Döda själar: Se 'själar'.

Döda skogen: Skog i västra Asharien som de flesta undviker. Det sägs att träden har egna liv och slukar de levande varelser som beger sig in i skogen.

Döda öarna: Ögrupp öster om Ebhron i de södra delarna av 'Ödeshavet'. Vattnet omkring är mycket grunt och har stora tidsvattenskillnader. Det är dessutom mycket svårnavigerat vilket gjort att många fartyg förlist i området, därav öarnas namn. Många är de äventyrare som gett sig av för att hämta de övergivna skeppens värdefulla laster och få är de som återvänt.

Dödande blicken: En magisk besvärjelse.

Dödens hav: Ett fruktat havsområde långt i väster.

Dödens kappa: Ett föremål som endast går att finna hos Dibuktroende. Kappan kan ge ifrån sig en isande aura.

Dödsgast: En Dibukpräst som har stark tro till sin gud och har nått den högsta rangen inom Dibukorden kan på ordens heligaste dag, den 10: e november, offra sig själv. Om Dibuk finner honom värdig söker han upp prästens lik vid midnatt följande dygn och skänker honom odödlighetens gåva. Prästen blir då en högre vandöd och välsignas med en stridslie och en stålmask. Under sin ceremoniella dräkt och stålmasken är dödsgasten inget mer än ett svartnat skelett.

Dödsnoderna: Särskilda platser som är starkt knutna till dödsriket. Här brukar ibland andar och vålnader uppenbara sig.

Dödssynder: Dessa synder in Daakkyrkan är betydligt allvarligare än de profana synderna, men de är samtidigt mer svårdefinierade och kräver i många fall att syndaren själv erkänner sin förbrytelse. För att kunna frälsas från en dödssynd krävs renande botgöring. Beroende på hur allvarlig synden var krävs olika mycket bot. De sju dödssynderna är: högmod, avund, vrede, lättja, girighet, frosseri och otukt. Det är alla troendes förpliktelse att göra bot för sina dödssynder.

Dödsväktare: En dödsväktare är ett av en nekromantiker reanimerat lik. De är ovanligt storväxta och bär alltid svarta helrustningar och har vita livlösa ögon som kan skymtas genom springan i hjälmen. Dödsväktare fungerar vanligen som soldater samt väktare. Dödsväktare är en lägre vandöd.

Dödvikt: Vikten av den last fartyget kan ta, samt vikten av färskvatten och förråd. Mäts i sabriska ton.



e.D.: Efter Daak. Se 'jargisk tideräkning'.

Ebanji: Forianskt tunnbröd.

Ebaol: Förstad till 'Charom'.

Ebb: Lågvatten.

Ebhron: Ett av de största och starkaste rikena på Mundana. Landet Ebhron ligger på en stor ö i öster som till sin storlek nästan kan sägas utgöra en kontinent i sig själv. Invånarna är en brokig samling av olika folkslag och folket är till största del icketroende. Landet styrs av Kabalaorden med dess ledare Athix Calas i spetsen.

Ebhronitisk skrift: Det dominerande skriftsystemet i Ebhron. Är även en vanlig skrift för magiska texter världen över, då Ebhrons magiorden flitigt använder skriften.

Ebhronitiska: Det språk som talas i Ebhron och Lalasta.

Ebhronitiskt hyggelmonster: En mindre variant av 'hyggelmonster' med längre tentakler och starkare gift som lever i Ebhron.

Ebhros: Ebhronitisk flod som har sin början i södra 'Apexryggen', rinner genom 'Zenslätten'.

Ebrin: Consabers största olivoljeproducent är detta grevskap i hertigdömet Turina på ön Dabréann.

Ebtz: Momolanskt tunnbröd.

Edax: Demoniskt väsen som slukar sina fiender för att öka sin styrka.

Edijo: Se 'Dibuk'.

Edron: Forntida rike som hade sitt centrum på ön Cai. Riket Edron grundades på den plats som nu är ödemarken norr om Sung. Den blott elva år gamle Eafel utropades till prins över alla öns folk och detta skedde just som kejsardömet Akipilos gick under. Edrons fall blev mycket plötsligt och dramatiskt. En månlös natt år 767 e.D. attackerades ön Cai av drakar. Moln av bevingade bestar drev ned över rikets städer och spydde ut sin eld. Cai ödelades och den siste prinsen försvann.

Edron: Ruinstad på ön Cai.

Edsflottan: En handelsflottilj från Västmark.

Effekt: Den slutgiltiga resultatet av som orsakas av en besvärjelse, ritual eller ceremoni.

Effektism: Studiet av en händelses verkan. Orsaken är oviktig i sammanhanget för denna historiesyn, ty enbart händelsens verkan förblir verklig.

Effektualisera: En annan term för 'väva' en magiska effekt.

Egida: Liten hamn på Thalamurs västkust.

Ehk-Ankaz: Mûhadinsk variant på jargbila som har något rundare bila.

Ehr: Liten hamn på Ebhrons västkust.

Eifremerna: En obskyr kult som förespråkar stasis. All förändring är av ondo. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Ekbethmisa: Momolansk helgdag. Drottningens födelsedag.

Ekh im-par: Dvärgarnas ord för 'alstra' magiska filament.

Ekh: Dvärgisk ämbetstitel, vilket närmast kan översättas med 'mäster'. För att nå graden krävs ett lyckat mästarprov som normalt kräver minst tio år som 'hir-ekh', och som alltid görs för 'tar-ekh' (skråmästaren). Alla ekh sitter med i skråets råd och är med och beslutar om dess framtid samt politik. Skrårådets ordförande är alltid skråmästaren.

Ekhbet: Titel på drottningen av Momlan. Nuvarande ekhbet heter Sona'a.

Ekhna'bit: Den fruktsamma modern. Momolanernas gudinna.

Ekivokus livsört: Ett annat namn på 'Filippaört'.

Ekivokus magnifika monolit: En magisk besvärjelse.

Ekivokus Maximus: Magiker som ägnade hela sitt liv till att försöka överglänsa sin ärkerival Omkar den fantastiske.

Ekivokus säkra kort: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Madriannas preventiva profylax'.

Ekjel: En bred och böjd dolk från Forion.

Ekliptikan: En tänkt linje som följer solens bana över himlavalvet. Solen gör exakt ett varv på ett år.

Ekmåra: En grön ormbunksliknande växt med små rosa blommor och långa taggiga blad. En dekokt på ekmåra dämpar begäret efter alkohol.

Ekvatorialkalmerna: Se 'doldrum'.

El Benur: Känd thalaskisk köpman.

Elaborator: En jargisk magiforskare.

Elara: Stad i Consaber och huvudort i grevskapet Uter på sydöstra delen av Urma Bréann. Staden har cirka 6.000 invånare.

Elasticitet: Ett mått som beskriver hur svårt det är att alstra filament.

Eldens barn: Vad drakarna kallar tirakerna för.

Eldens näve: Ett fruktat piratband som seglar främst på Igonhavet.

Eldens tempel: Ett av de bergen ur Aaniaqikedjan, som sticker upp ovanför inlandsisen, är en inaktiv vulkan. I detta berg byggdes det för länge sedan ett tempel av veddofolket för att hedra eldguden Naaqitu och detta är fortfarande en mycket helig plats.

Eldfot: En rödbrun rotväxt som kan användas för att framställa ett drog med uppvärmande egenskaper.

Eldgast: En eldgast är en vandöd som har eldens elementvarelse, salamandern, bunden i sin kropp. Den ser ut som ett bränt lik med variga brännsår och vattniga blåsor. En stank av bränt kött och stinkande rök slår ut från den, och ofta brinner eldar i dess ögonhålor. Eldgastar är mäktiga vandöda som kan utföra komplicerade handlingar. Eldgasten är en elementarvandöd.

Eldgisslet: Ett legendariskt stridsgissel med vilket man kan frammana eld och himmelskt stenregn. Det har dock inte setts till sedan förra mörkret, då det brukades av Hegor förräddaren.

Eldhavet: Ett hav långt i väster som sägs ha livsfarliga områden som brinner med höga lågor.

Eldmagiker: Ett annat namn på en 'pyromantiker'.

Eldor: Tirakisk hjälte under kampen mot 'urkhath'.

Eldorans välsignade handpåläggning: En magisk besvärjelse.

Eldpil: Pil med oljeindränkta tygtrasor som tänds på.

Eldpulver: Ett pulver som fattar eld då det kastas upp i luften och brinner med en het låga. Kan med fördel användas för att alstra pyrotropi. Pulvret har inget antändningsvärde.

Eldsfågel: Ett annat namn för 'fenix'.

Eldskrift: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Tabula rasa'.

Eldstenar: Underliga silverfärgade stenar i Takalorrs gruvor. De som vistas i närheten av dem kan få egendomliga brännskador, svåra sjukdomar och bli infertila.

Eldögat: Denna stjärnbild sägs ha bildats när guden Semal släppte lös sin vrede över norra Mundana. Ögat symboliserar guden Semals fjättrande – eldguden är numera begränsad till att kika in i Mundana med ett öga, ty hans händer och fötter är kedjade med pur magi, och hans fängelse bevakat av gudarnas tjänare.

Eldögat: I himlen ovanför de norra Askbergen finns det ett underligt himlafenomen. En väldig eldvirvel vrider sig långsamt runt sig själv uppe på himlavalvet. Den lyser upp omgivningen nattetid med ett rödaktigt sken och om man lyssnar riktigt noga hör man hur den sprakar svagt.

Elederian: En pyaralv som leder piratbandet 'Asharinas kämpar'. Han tycks kunna lukta till sig fällor och bakhåll och tycks klara sig ur de mest omöjliga situationer.

El'egor: Stor thalaskisk hamnstad vid floden Ragashs mynning i de västra delarna av riket. El'egor är en handelsstad med omkring 13.000 invånare. I övrigt är staden känd för sina dansare som är kända långt utanför Thalamurs gränser.

Eleia Sevane fin Valaina: Sanarialv som fungerar som ordförande för 'Liljans råd' och därmed är sanaris högsta ledare (autokrat).

Elektron: En legering av guld och silver.

Elementar: Det samma som 'elementarvarelse'.

Elementarbunden reanimation: Denna process fungerar som en vanlig reanimation i alla avseenden förutom att man sliter sönder ett elementarväsen och gjuter dess energi i ett lik som man sedan animerar.

Elementarkrafter: En samlingsbeteckning för de magiska aspekterna pyrotropi, geotropi, pneumotropi och hydrotropi.

Elementarmagiker: En magiker som sysslar med de fyra elementarkrafterna pyrotropi, geotropi, pneumotropi och hydrotropi.

Elementarvandöda: Vandöda varelser som har en elementarvarelse bunden i sin kropp.

Elementarvarelse: En magisk varelse som kan manifestera sig i ett av de fyra elementen. Det finns fyra olika typer av elementarvarelser, nämligen salamander, golem, sylf och undin.

Elementens barn: Drakarnas benämning på några av de humanoida raserna, symbolen för dessa är den femfingriga handen.

Elementens betvingare: Ett heligt föremål inom Mhîmrätten. En applikation som tvingar en elementarvarelse (golem, helion, lunion, salamander, stellar, sylf, undin) att lyda den troendes order. Alla garbawier får denna applikation.

Elementens stenar: Mäktiga magiska artefakter som skall ge kraften över varsitt element. Det finns en sten för vardera av de fem elementen. Var och en av stenarna vaktas av en drake.

Elementens stora tempel: De fem elementens gemensamma tempel som ligger på en ö ständigt härjad av naturens krafter i Vindarnas hav. Templet vaktas av draken Morhaxvith.

Elexirist: En alkemist som specialiserat sig på att framställa elixir, dunster och stoft.

Elfphec: Det höga berget längst ner i söder i Urmamassivet (i Consaber) är ett mysterium och en legend. På toppen påstås det att det finns ett paradis på jorden där underskröna alvkvinnor håller till, men ingen har någonsin sett något då toppen är inhöljd i dimma.

Eli: Det alviska namnet på pyars ätter, vilket ibland finns med i deras fullständiga namn (som 'de alviska hushållen', även om det inte alvhushåll i dess rätta bemärkelse), dock använder de ofta den lokala mänskliga namnkulturen.

Eliana: Se Jordmodern.

Elicilia: Se 'St Elicilia'.

Elisari: Den mest kända pyarätten, se 'Inalea Elisari', 'Morollan Elisari' samt 'Mirya Elisari'. De är även kända för det enda alviska ölet 'elisi'.

Elisi: Den enda alviska ölsorten, med hög sötma och kraftig kolsyra. Den har bara funnits i runt ett kvartsekel och fick sitt namn från pyarätten 'Elisari'.

El'ivani: Hamnstad i Thalamurs nordöstra kust. El'ivani är en nyligen uppblommad garnisonsstad. Staden har omkring 2.000 invånare och är känd för sin uppfödning av fullblodshästar som används inom Thalamurs kavalleri.

Elixa: Kokt kött med sås.

Elixir: En magisk dryck vari en magisk besvärjelse med räckvidden 'personlig' finns lagrad.

Elizimaz: Näst efter 'Temiranz' det största cirefaliska kredithuset. Det har filialer över stora delar av Mundana och ägs av handelshuset 'Mimore'. Arbetar tillsammans med 'Zyrkozian' för att få en kanal byggd genom 'Ziu'.

Elo: En ö, bestående av ett berg som skjuter upp genom havsytan, i den norra delen av den Stora arkipelagen. Det är en mycket ogästvänlig plats, och ryktas att det bor uråldriga bestar i bergets innandöme. Om nätterna kan man ibland se märkliga ljusfenomen utspelas längs den branta sluttningen på öns norra sida.

Elos: En bördig ö i den norra delen av den Stora arkipelagen.

Elus: Se 'St Elus'.

Elwyn II: Rikskonung i Soldarn 1484–1497 e.D.

Elwyn: Rikskonung i Soldarn 1403–1439 e.D.

Elysia: Årtonårig riddersdam som leder Västmarks enda stående riddarfana.

Emerall av huset Duncreigh: Åldrad och sjuklig domus magus för huset Duncreigh inom Legio Colonan.

Emir: En mûhadinsk adelsman som är skyldig att stå till tjänst gentemot sin kefal med manskap och ska också se till att driva in de skatter som kefalen kräver. Emiren äger vanligen ett landområde.

Emori: Thisms huvudstad var namn betyder 'ursprunget' och som är belägen i norra Sunari där 'Vitälven' och 'Järnforsen' flyter samman. Liksom övriga thismstäder är den byggd i trätopparna och anses vara en av Mundanas vackraste. Runt 50.000 bor i staden varav 40.000 tillhör thisms stam.

Emori'an do'cenari: Kiriyastad i östra Iracskogen som har omkring 6.500 invånare. Namnet betyder 'vinets och sångens källa' och de viner samt likörer som produceras där ('cimani', 'fiessa', 'leselli', 'sharilye', 'tulien', 'veliam') är vida kända och eftertraktade.

Emori'an kiri: Kiriyastad i norra Sunari vars namn betyder 'glädjekällan' vilket kännetecknar stämningen. Stade fungerar som kiriyas huvudstad och har omkring 9.000 invånare.

Emperator Jargus: Se 'Jargus'.

Emperator: Den jargiska kejsaren.

Emrynn Loso'i: En mycket gammal men ej inåtvänd léaramalv som är en av världens främsta fäktare.

En avhandling i drakars anatomi: Denna bok är skriven av forskaren Nilednuz Retzirk från Melorion innan han försvann mystiskt i Västmark efter fältstudier där. Hans avhandling är förmodligen en av de mer vetenskapliga verken om drakar som man kan få tag på, då den bygger till stor del på iakttagelser vid dissekeringar av döda kroppar från de olika drakraserna.

Enara: Se 'Mio-Enara'.

Enarer: Invånarna på Mio-Enara.

Enariska: Det språk som talas på Mio-Enara. Det finns ett flertal besläktade dialekter bland de många olika stammarna.

Energi: En annan term för 'filament'.

Energistoff: En annan term för 'kongelat'.

Engart Silverstäd: Antikvasist i allvetandets brödraskap. En enveten vetenskapsman som strävar efter att förklara skapelsen och Mundanas kompletta historia med bevis och allt.

Engångsförtrollning: En magisk artefakt som består av ett stasisfält och minst en aktivator. I stasisfältet finns en besvärjelse lagrad som kan användas en gång.

Enhörning: En mycket skygg och sällsynt hästliknande varelse som lever i ljusa löv- och tallskogar och finns i större utsträckning i 'Sunariskogen'. Mankhöjden är dryga fem fot, och vikten knappt ett halvt ton. Den ser ut som en häst, förutom det vida beryktade hornet som pryder den vackra varelsens panna. Hornet används dels som vapen, men har även magiska förmågor; enhörningen kan hela skador genom att beröra en utvald med sitt horn. Se 'enhörningshorn'. Enhörningen kallas även 'monceros'.

Enhörningshorn: Förutom enhörningshornens magiska effekt kan man mala ned dem till preparat för 'alkemiska processer'. Den biotropiska kraften finns dock kvar och hornpulvret gör att man bland annat kan binda kraftfull biotropi till föremål och 'elixir'. En alkemist betalar ungefär 680 silver för ett enhörningshorn. Detta räcker till fyra vanliga doser.

Enkidu: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Eno: Den sydligast kända bebodda ön i den Stora arkipelagen.

Enori: Hamnstad i Ebhron.

Eo: Denna mäktiga gudom är skaparen Aeons budbärare och vilja. Hon kontrollerar att kosmos lagar upprätthålls och att gudarna inte stör ordningen mer än nödvändigt. Hon är Aeons fångvaktare, men samtidigt en beskyddare. Eo ser till så att Aeon fortsätter sova och hålla skapelsen vid liv, men håller även ett öga på andra gudar och demoner, så att de inte bestämmer sig för att kväva Drömmaren när han sover sin djupa sömn.

Eoboth: Se 'St Eoboth'.

Eon: En eon är en tidsperiod om 10.000 år som avbryts av en 'peripeti' för att sedan övergå till en ny eon.

Epikuré: Den näst högsta graden bland glutharierna. Som epikuré får man deltaga i festerna och man får även rekommendera nya medlemmar till kulten. Man får full insyn i vilka som är medlemmar i kulten. Epikurén förbinder sig att utan protester skänka sin kropp till en medlem som önskar kopulera för att ära gudomen.

Epor: En av de visa gudatrillingarna.

Eradon Silverstråle: En sann och godhjärtad människa som vandrar runt Mundana och hjälper dem i nöd. Han är känd för att ha utvecklat en livsfarlig stridsteknik vilken ingen kan mäta sig mot.

Erafalan: Jargisk stad belägen i de östra delarna av provinsen Merun. Staden är belägen vid den högsta seglingsbara punkten på floden Erannen. I Erafalan bor 7.500 personer.

Erafonz: Det cirefaliska ordet för 'kraftkälla'.

Erannen: Flod i Det jargiska kejsardömet.

Erat: Forntida rike som numera är en provins i Jargiska kejsardömet.

Erat: Jargisk provinshuvudstad belägen i provinsen Merun. Erat är en känd universitetsstad, sitt stora bibliotek och för sin vetenskapsakademin. I Erat finns ett av Mundanas fåtaliga boktryckerier. Erat är en ganska stor stad med 13.000 invånare.

Eraum: Det cirefaliska ordet för 'filament'.

Erdi: Hamnstad i Momolan.

Erefan Daversin: Den sabriska kyrkans överhuvud, primoden av Calnia och tillika hertig av Calana. Hans närmast underordnade är hans excellens Faran Dun Malinn primoden av Turina.

Ereto: Se 'St Ereto'.

Eroki: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen som lever på jakt och fiske och har få kontakter med övriga stammar.

Esalsa av Sithsuul: Statsöverhuvud på Lalasta och rådets talman.

Es'holi: Es'holi är en liten stad i Thalamur som är mest känd för sitt fyrtorn som hjälper sjöfarare genom det smala sundet mellan fastlandet och ön där staden Tavsezhi ligger. Staden har omkring 1.400 invånare.

Eskader: En grupp av fem eller flera örlogsfartyg.

Eskalupisk helning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Helande handen'.

Eskamontör: Ett annat namn för en extemporatör.

Eskort: Ett örlogsfartyg som skyddar ett fartyg eller en konvoj.

Esping: En novis inom Kaas vårdare.

Esprignal: En fjäderdriven spjutkastarmaskin där spjuten laddas i en lodrät ram. Spjuten slungas iväg med en träarm som dras bak och spänns. När armen släpps flyger den upp och slår till spjuten i bakändan, varpå de flyger iväg.

Essens: Enligt magiteorin och alkemin består Mundana av olika sorters essenser. Den vanligaste typen av essens, som saknar övernaturliga egenskaper, kallas 'substans'. Den högsta formen av essens kallas primär essens.

Essentiell sulphur: En primär 'essens' som bara har en resonansriktning, dock ej den resonansriktning som ger upphov till densitet (mercurium är alltså inte ett essentiellt sulphur). Det finns följaktligen åtta olika sorters essentiell sulphur.

Essentiellt salt: En åttonde rangen 'essens' som saknar den resonansriktning som ger upphov till densitet. De essentiella salternas fysikaliska egenskaper påminner om de ordinära substanser som de bildats av, med det undantaget att densiteten är odefinierad.

Esviasa: Mäktig ätt på Lalasta.

Eter: En magiteoretisk term för det medium i vilket alla existerar. Det är en magiteoretisk konstruktion inom klassisk asharisk och sabrisk magiteori som betecknar det magiska flödet i världen. Den klassiska ashariska magiteorin säger att flödet är som en vätska som rinner, medan den sabriska magiteorin säger att det är en växelverkan mellan så kallade 'potentiella filament'. Etern sägs vara det som driver drakar i flykten och det kan ha varit det som drev 'eterseglarna'.

Eterisk perception: En magisk besvärjelse.

Eterkroppen: Drakarnas benämning på själen.

Eterns barn: Vad drakarna kallar människorna för.

Eterseglare: En farkost som användes av alverna för att segla på stjärnornas hav. Alverna kom till Mundana i en sådan enligt vissa nedtecknade skildringar av den händelsen. Ingen har sett en eterseglare sedan dess.

Ethir: En stad på Miams inland som tidigare var den viktigaste tempelstaden i riket. Staden har omkring 8.000 invånare.

Ett tomt stop: Dvärgisk dryckesvisa.

Eumo: Ett lan bestående av laglösa områden kring Caibukten. Nästan hela Eumo består av öken eller torra stäpper vilka är bebodda av krigiska stammar. Den största staden heter Sung. Området runt Eumo brukar kallas 'vildlanden' och inkluderar städerna Somilio, Belu och Dhuk. Norr om Eumo ligger Summag, en platt slätt med gamla ruiner. Folket i Eumo lever till stor del på tullar och plundring av guld och ädelstenar som transporteras ut från Belus dal. Stammarna i Eumo är självständiga och krigiska, men är till viss del lojala mot munkarna i Sung. Munkarna är respekterade för sin visdom och utmärka stridsteknik. Invånarna är ungefär 30.000 till antalet, mörkhyade och ganska korta.

Eunuck: En kastrerad hovtjänare, som oftast är en frigiven slav. Kan i somliga fall bli riktigt inflytelserik med tiden. Förekommer främst i Västlanden.

Euros: Ostanvinden.

Evelina den Dystra: Drakväktare.

Ewen Nerin: En sabrisk flykting i Asharien som svurit att hämnas den biskop i Calnia som tvingade iväg honom efter en dsipyt över en kvinna.

Everni: Se 'St Everni'.

Evig kunskapsdelning: Ceremoni som kopierar en text med exakthet.

Eviga freden: Benämning på den fred som varat i Ebhron i tusentals år. Den vita staden 'Nitor' ses som ett monument för den eviga freden.

Eviga spiran: En monolit som är över femtio meter hög. Står öster om Camard. Platsen är högmagisk för pneumotropi.

Eviga ungdomens besvärjelse: En magisk ritual (kallas vanligen 'Ungdomens källa').

Evokation: En annan term för 'besvärjelse'.

Evokationist: En annan term för 'besvärjare'.

Exaktor: En kejserlig jargisk skattindrivare eller fogde.

Examen rigorosum: Sträng och ingående prövning i Legio Colonan, drabbar alltid adepter och blasonander.

Examen: Prövning inför avslutandet av en studieperiod.

Examinator: Person som förrättar examen. Används speciellt inom Legio Colonan.

Excelcius-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut teoretisk magi och andra teoretiska vetenskaper som exempelvis astrologi, ockultism och språk. Akademien ligger på ön Excelsior.

Exkommunicera: Ceremoni som används för att bryta banden med en kättare och guden.

Exorcist: En magiker som sysslar med att driva bort demoner. Används ibland även för att beteckna en demonolog.

Extemporatör: En magiker som använder improviserade besvärjelser.

Extempus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut extemporering (improviserad magi) samt olika magiska effekter. Dessutom övas deltagarna i akademien i magiförnimmelse. Ön som akademien ligger på heter Tempior.

Eyleri: Älskarinnan, Fruktbarhetsgudinnan. En av Gudinnans aspekter. Dyrkas inom den gamla tron.

Eyrendalen: En grund dalsänka belägen i Eyrenskogarna. Dalen sträcker sig ungefär en mil i nordväst-sydöstlig riktning. I dalen finns sällsynta örter och växter, och en källa med vatten som anses vara helande, samt ett oerhört rikt djurliv.

Eyrenklyvare: En lätt och dubbelbilad hillebard som används av eyrentigrinnorna.

Eyrens öga: Den största och starkaste av eyrentigrinnornas alla stammar. De håller till i skogen strax norr om Fallna fästet, men kontrollerar även delar av flodområdet och den stora skogen en bit väster om Fallna fästet och norr om Krolimbergen. Deras ledare är krigarhövdingen Ivara. Stammens symbol är ett svart öga mot en grön bakgrund.

Eyrenskogen: Eyrenskogarna breder ut sig fläckvis mellan Kraggbergen och Krolimbergen. Skogarna är växelvis täta och svårforcerade, men rika på ätbara växter, bär och bytesdjur som hjort, björn, varg och räv. I skogarna lever en stor del av eyrentigrinnorna. Slätterna som breder ut sig mellan Eyrenskogarna och hela vägen neråt Drunok är en enda stor vildmark av snårskog, myrar och träsk.

Eyrentigrinna: En kvinnlig 'kraggbarbar'. Se 'Kraggfolket'.

Ezelzilt: Ett smalt och oförstörbart svärd i ekhbet Sona'as ägo.



Fabacia: Jargisk grönsaksgryta.

Fagorus: Ett spensligt men farligt monster, vilken är ökänt för sitt farliga skrik som kan paralysera dess motståndare. Den är knappt fyra fot hög och har en gigantisk käft. Huden är gröngrå eller blåsvart och med något fiskartad karaktär. Den är sällsynt och lever i berg och grottor. Dess saliv är eftertraktad av alkemister (se 'fagorussaliv').

Fagorussaliv: Fagorus har ett speciellt ämne i saliven som stoppar alla blödningar effektivt. Mundanas läkekunniga har funnit att man av saliven samt olika läkeörter kan skapa en salva som inte bara hindrar blödning utan även minskar infektionsrisken. En liten näverask med 20 doser av denna läkande salva kostar 180 silver.

Fala: Stad i södra Asharien med över 1.300 invånare. Belägen alldeles i utkanten av ruinstaden Rhodarion. Fala är huvudort för många av Ashaslättens ursprungliga nomadfolk. Fala styrs av frijarl Logan Marsac.

Falano: Jargisk hamnstad belägen i det jargiska distriktet Jerome. Staden har 1.600 invånare som i huvudsak är sysselsatta med jordbruk.

Falas ruinstad: Nära den ashariska staden Fala ligger ruinerna av Rhodarion,. Runt ruinerna av staden finner man lämningarna av en mur som måste ha mätt cirka 5 km i omkrets. Slutsatserna av detta blir att Rhodarion på sin tid måste ha varit en gigantisk stad.

Falassi: Alvisk rustning av vadderat härdat läder som täcker allt utom händer, fötter och huvud; överarms- och vadskyddet är dock endast av vaddderat tyg.

Falconn: Soldiskt vitt vin från Falkkrona gård som är mycket sött och billigt.

Falinnaorden: Falinnaorden består enbart av kvinnor, vilka i första hand dyrkar Falinna Preon – modern som gav liv åt Martari.

Falinnas medaljong: Falinnas medaljong tilldelas alla Martaridyrkare som uppnår graden 'Martaris förkämpe'. Det är en svart medaljong med ett silverfärgat svärd. Medaljongen är ett skyddande tecken som bärs i en kraftig kedja runt halsen.

Falisk skrift: Ett skriftssystem som används av cirefalierna för att nedteckna det faliska språket. Faliskan har 38 tecken och 24 specialtecken som används för olika artiklar, böjningsformer och ändelser.

Faliska udden: Udde i den sydligaste spetsen av Västmark.

Faliska: Cirefaliernas språk. Det är ett gammalt språk som har komplicerade grammatiska regler.

Falk: Namnet på den högsta inom 'Drakens utvalda'. Det finns alltid endast en Falk. En Falk utser alltid sin efterföljare, även om denne som alla hövdingar hos tokon måste godkännas av de övriga druiderna. Oftast innebär det inga problem, eftersom Draken ofta uppenbarar sig för Falken och pekar ut vem det är som skall ersätta honom.

Falkens skugga: Rövarband som härjar på Ashaslätten och lever på att plundra handelskaravaner.

Falköga: En magisk besvärjelse.

Fallna fästet: Överväxt ruinstad nära Eyrenskogarna.

Falsk jordsvamp: En grön trattformad svamp med röda knottror. Av svampen kan en drog som orsakar temporär dövhet framställas.

Falsksynens fullständighet: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Riannas optiska evokation'.

Falz: Stad på faliska.

Falziner: Ett ljust underjäst öl med kraftig kolsyra och viss fruktsmak som är ganska populär inom det Cirefaliska samväldet.

Falzranc: Cirefalisk titel, se 'kurfurst'.

Familiarus: En ande eller demon bunden till en osjälig varelse – ett djur eller i extrema fall en vandöd. Till skillnad från en fetisch kan en familiarus även användas på det fysiska planet som hjälpreda eller spion.

Famn: Ett djupmått som motsvarar sex fot (cirka 183 cm).

Fana: En flagga som är fastsatt på en stång och som bäres omkring.

Fana: Ett annat ord för 'kompani' inom rytteriet.

Faramar Efradur: En handelsman som skeppar varor tvärs över Mundana.

Faran Dun Malinn: Primoden av Turina och greven av Turin. En kort och bred man som nöjer sig med att äta gott, dricka gott och be för Consabers välgång.

Farled: Farvatten som går att navigera genom.

Fartyg: En segelfarkost eller galär. Vanligen krävs det också att skrovet är mer än 35 fot långt.

Fasanen av Tallinge: Tallinges mäktigaste man är riddar Hemming, även kallad Fasanen av Tallinge. Han sitter på Hemmingehus.

Fastebark: Ett gift som tillverkas av den krossade och finmalda barken från fasteträdet . Giftet används på vapen.

Fat: Se 'tunna'.

Fata'a: Mhîmrättens heliga skrift kallas Fata'a, vilket ungefär betyder 'min kunskap'. Det är en sammanfattning som gjordes av en präst i Ziu omkring 400 f.D. och som tar upp de mest erkända religiösa texterna i Mûhad. Bokens början består av 333 sidor sammanhängande mytologiska berättelser skrivna av flera olika präster under Mhîms tid. Legenden berättar om Mhîms mystiska krafter. Han kunde bland annat känna på sig om han var hotad till livet och han kunde se saker som hände mycket långt borta. Den andra delen är skriven av stamfadern själv och handlar om och förklarar hans himmelska makt. Den bestyrker också hans gudaväsen och påbjuder de allmängiltiga budorden, gudahärskarens lag. Därpå följer flera olika lagsamlingar; bland andra slavlagarna och folklagarna. Insprängt bland de allvarsammare lagtexterna förekommer här och var lagtillägg, korta visdomshistorier, mystisk poesi och liknande.

Fatia Mazoumira, baronessa av Silersham: Colonans rikaste kvinna är Fatia Mazoumira, baronessa av Silersham och vigd vid baron Silersham. Baronessan är sedan krigsslutet bosatt i Colonan.

Fauchon: Hugganpassad klinga (se 'svärd') med tyngdpunkt långt fram.

Faulk: Se 'St Faulk'.

Faulks vapenträning: Vapenträning med svärd och påk, en i var hand.

Fauztzem: Tolkare av 'tzorlack' och som därigenom fungerar som domare i Cirefaliska samväldet.

Feberfördrivning: Ceremoni som sänker febern hos en person.

Februari: Det coloniska namnet på göjemånad.

Fei-fu: En maträtt från Sung.

Felas: Flod i Consaber.

Felenna: Magins gudinna och det mystiskas försvarare. Ibland även alvernas gudinna. Dyrkas inom den gamla tron.

Felenna-kulten: Kult inom Tokons gamla tro. Felenna-kulten är den näst största kulten och finns i Alarinn. Även om Alarinn är glest befolkat och bara var tionde alari-alv är religiös så är Felenna-kulten ändå den största.

Felosi: Ett kargt grevskap i nordöstra Calana i Consaber. Området tillhör Alarinn då hälften av invånarna är léaramalver men lyder under sabrisk lag.

Felya alarina: Felya alarina är den näst största alviska dialekten och används av Léaram i Alarinn. Språket är besläktat med 'felya sanari' och 'felya nari'.

Felya nari: Henéaalvernas korthuggna variant av felya. Den liknar till stora delar den alviska som används på slagfältet, men med den stora skillnaden att det finns flertalet låneord från rukh, på grund av slaveriet under Roghan (se 'tredje stora kriget').

Felya sanari: Det mest högstående alviska språket, av många är ansedd som en sorts 'riksalviska'. Har den mest melodiska dialekten. Den talas av sanari, thism, kiriya och en hel del pyar. Språket är nära besläktat med 'felya alarina' och 'felya nari'.

Felya: Alvernas språk vilket uppfattas som sjungande och vackert. Tack vare alvernas långa livslängd så förändras inte språket så mycket med tiden, trots detta så finns det tre olika större dialekter av felyan; 'felya sanari' hos den sanariska alliansen, 'felya alarina' hos léaram och pyar i Rhung-Alari samt 'felya nari' vilken talas av henéa. Speciella egenskaper i språket är att det saknar tempus och adjektiv. Skriftspråket heter 'felya-nai' och finns dels i ideografisk version samt en fonetisk anpassad för utländska namn och låneord.

Felyana: Alvernas namn på sig själva, vilket betyder 'förbannelsens folk'.

Felya-nai: Det alviska skriftspråket som finns i två versioner, en ideografisk med runt 6.000 tecken och en fonetisk avsedd för utrikiska namn och låneord.

Femte stora kriget: Ett krig vilket startade 965 e.D som en följd av ett mindre krig mellan dvärgar från Krhun-Renk-Roghan och tiraker från Kiaz. I en storartad krigslist så lurade tirakerna alverna att dvärgarna planerade ett nytt stort krig och detsamma fast omvänt sades till dvärgarna. Det hela vände dock efter fyra år genom att listen avslöjats och den alviska hjälte Carwelan enat alverna och dvärgarna i det som kom att bli 'första tirakkriget'.

Femte thalaskiska kriget: Krig 2765–2773 e.D där Conisbrough I 'Sjöfararen' besegrar Thalamur fullständigt till sjöss tack vare sitt skickliga sjömanskap och välgrundade sjökrigstaktik. Consabers plats som sjönation säkras och utan flotta på Thalaskiska sjön kan Thalamur inte få fram förnödenheter till armén, som kapitulerar utanför Uriens.

Fen: Flod i Consaber.

Fenix: En sällsynt varelse, vilken ser ut som en gigantisk (vingspann på upp till två famnar) örn, vars fjädedräkt skiftar från brandgul till klarröd, med metallisk glans. Den lever avskilt i bergstrakter i alla sorters klimat. Den kallas även 'eldsfågel', då de kan skapa en aura av eld runtomkring sig; de är även helt okänsliga mot värme och naturlig eld, dock ej mot eld av magisk karaktär.

Fenomen: Ett annat ord för magisk effekt.

Fenyane: Kvinnlig schaman som styr djungelstaden Dhuk. Befolkningen dyrkar den mycket gamla kvinnan av rädsla för att drabbas av hennes onda trollkonster. Hon har en uttalad motståndare till Sungs lära.

Feodalism: Feodalism innebär att ett rikes styre delas upp mellan olika länsherrar, underställda konungen och varandra i en strikt hierarkisk ordning med oansenliga länsherrar i botten, underställda mäktiga länsherrar som i sin tur är underställda konungen. Länsherrarna kallas för vasaller och dessa svär vanligtvis en ed att tjäna konungen i fred som i krig. De vasaller som lyder närmast under monarken benämns kronvasaller, medan de vasaller som lyder under en annan vasall kallas undervasall. Observera att en undervasall kan ha flera egna undervasaller. Vasallerna bildar vanligtvis ett adelsstånd där ämbetena antingen går i arv eller på annat sätt hålls inom ståndet. Vasallerna har ofta besittningsrätt över jorden i det område de styr över – de äger alltså jorden och bestämmer så gott som enväldigt hur den skall skötas. Makten i feodalsamhället ligger i jorden – ju mer jord, desto mer makt. Mundanas feodalriken är för närvarande (år 2967 e.D.) Consaber, Drunok och Soldarn. Sunari är ännu inte erkänt som ett eget rike, men styrs i enlighet med feodalismens grundprinciper.

Ferfak: Ett stort och skräckinjagande monster, som med sina stora läderartade vingar har ett något säreget utseende. Den lever i grupper om fem till åtta individer. Magikrat 'Shangi thal Dubaral' är känd för att ha dresserat dessa vilda bestar. Ferfaken kallas även 'svartvinge'.

Ferkado: Utslocknad soldisk adelsätt.

Ferlaninaé: Den alviska termen för 'krig', vilken enligt alvisk tradition förklaras genom att man lägger sitt vapen (oftast sahlamdolk) mellan sig och sin motståndare. Det är denna tradition som sägs ha gett upphov till fiendskapen mellan alver och dvärgar (se 'första stora kriget'), då samma gest enligt dvärgarna är en fredsförklaring.

Ferliacus: Se 'Ytane Ferliacus'.

Feromon: Detsamma som 'mysk'.

Ferris järnvarg: En demon i ulvskepnad.

Ferris: Järnpojken. Den svarta döden. Dödsguden som dräper det levande. Son till Cinerva.

Festivalen i Camard: En tredagars festival bestående av gyckelspel, mat och dryck, lekar och tävlingar som tar plats i början av hösten i Ashariens huvudstad Camard.

Fetisch: Ett speciellt föremål som försetts med en bunden ande.

Fetischer: En fetisch är en ande eller demon bunden till ett föremål. Schamanen brukar ofta dekorera fetischen så att schamanens och andens natur samt deras relation förtydligas.

Fexior: I jargisk mytologi Daaks lejon och vakthund.

Fexiororden: Ett ridande förband troget Daak i Jargiska kejsardömet. Namnet kommer från jargisk religiös mytologi, där 'Fexior' är Daaks lejon och vakthund. Då den jargiska armén huvudsakligen består av fotfolk är Fexiorden mycket viktig.

Fhix: Flod på Danbréann som rinner ned från Danamassivet och ut i Nensemabukten.

Fhutan: En långärmad rustningsskjorta i mjukt läder från Forion.

Fiat flamma: En magisk besvärjelse.

Fiddla: Ett litet ganska platt stränginstrument som spelas med en bågformad stråke. Har antingen fyra eller fem par strängar.

Fienden: Vad drakarna kallar de varelser och väsen som är deras största konkurrens under Mörkret.

Fiessa: Alvisk likör från 'Emori'an do'cenari'.

Filament: En 'tråd' av magisk kraft av en speciell aspekt. Filament används för att väva magiska effekter. Filament är en sorts magisk energi som kommer från en kraftkälla.

Filamentum: Ett annat ord för 'filament' som används inom Kabalaorden.

Filippa från Amra: Magiker som levde i den lemiriska staden Amra för nästan 900 år sedan. Hon är känd för sin skönhet, för sitt promiskuösa leverne samt för sin besvärjelser.

Filippas förseglade läppar: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Madriannas preventiva profylax'.

Filippas ohejdade kättja: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ekivokus magnifika monolit'.

Filippas spegel: En saga som ofta berättas av flickor för flickor är den som handlar om Filippas spegel. Spegeln tillhörde den gudomligt vackra Filippa som sades bli en dag yngre för varje blick hon i total ensamhet och under bön kastade i spegeln, men en vecka äldre för varje dag hon försummade att beskåda sitt återspeglade anlete.

Filippaört: En långstjälkig växt med gula knoppar och angenäm doft. En salva av örten har potenshöjande egenskaper.

Filt: Tyg tillverkad genom tovning av ull (ej vävd).

Fiminol: Halvalv som är frijarl i den ashariska staden Lim'alan vhic Sunariye.

Fin: Betyder linje hos sanari, och är deras motsvarighet till det 'alviska hushållet'.

Fingal: Skriftkonstens gud, Den store runristaren.

Fingerbunke: En frodig buske som bär stora blåröda ätliga bär. En dekokt på fingerbunkens blad har läkande egenskaper.

Fionas värn: Rättvisans brödraskaps stridskonst som är en förbättrad variant av 'riddarträning'.

Fiorina I Kjolkungen: Drottning i Consaber 2266–2289 e.D. av huset Tukon. Avsatte som femtonåring Constantin VII och fick honom avrättad för tyranni.

Fiorina II: Drottning i Consaber 2291–2302 e.D. Dog i tornerspel.

Fiorina III: Drottning i Consaber 2398–2404 e.D. Conrad IVs hustru.

Fiorina, Drottning av Consaber: Drottning Fiorina är konungens unga gemål, endast nitton år gammal.

Firina: Fiskestad i Consaber med 4.000 invånare som mest är känd för sin korvfestival och för slaget och freden vid Firina år 2773 e.D. Staden ligger lite uppströms längs floden Mater.

Firina: Ett grevskap i hertigdömet Uriens i Consaber som helt lever på sina enorma furuskogar och i viss mån gruvbrytning.

Firinskogen: Skog i Consaber som ligger nära staden Firina.

Firmament: Himlavalvet. Den sfär varpå himlakropparna är fästa vid eller vandrar över.

Fisken: En stjärnbild på himlavalvet. I kretsar av svartkonstnärer och elementarmagiker symboliserar Fisken hydrotropins kraftkälla.

Fixstjärna: Himlakropp som mycket sakta rör sig över himlavalvet, hela tiden i proportion mot de övriga fixstjärnornas rörelser. Under en människas levnadstid rör sig stjärnan obetydligt.

Fjällgransrot: En ätbar rot även om den smakar mycket illa. Växer nära bergen på Asahrinahalvön.

Fjällpansar: Rustningstyp som består av läder försett med fastnitade plåtbitar i jämna rader.

Fjärde anarkin: Tokonskt uppror 2065–2066 e.D. mot Constantin III, när man ser det som förräderi att överlämna Alarinn åt alverna. Upproret kväses snabbt.

Fjärde cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Cirkeln är indelad i graderna magi, magi domi samt magi primus.

Fjärde rangens demonologiska nedkallning: En magisk ritual.

Fjärde ringen: Grad inom Det vita klostret. Munken får nu på allvar lära sig att använda sin aggressivitet.

Fjärde stora kriget: Enligt både alver och dvärgar det fjärde stora kriget dem emellan som startade 64 e.D utan att någon egentligen vet varför. Det var troligtvis ett av de blodigaste krigen någonsin och ledde till att stora delar av Sunariskogen brändes ner och ett flertal dvärgafästen rasade samman. Det slutade med endast förlorare då ingen mark bytt ägare och runt en halv miljon dött vardera av de båda folken.

Fjärde thalaskiska kriget: Det längsta av alla thalaskiska krig, även kallat 'Femtonårskriget' eller 'Trekonungskriget'. Kriget utkämpades 2206–2221 e.D. av tre kungar i rad och avslutades med att en tokonsk klanhövding, Conmore ('Stort huvud'), återigen samlade tokon under Drakbaneret och kastade ut thalaskerna från Consaber. Eftersom Conmore kunde dra sin ättelinje ända till Conner I valdes han som kung Conmore I, trots att han faktiskt var en oäkting med alviskt påbrå. Han återinförde under sin långa regenttid flera gamla sedvänjor från Tokon, bland annat tilläts återigen den Gamla tron.

Fjärdingsväg: En enhet för avstånd som motsvarar 6000 fot (2672 meter). Det går 16 fjärdingsvägar på en dagsmarsch.

Flagga: Ett tygstycke med ägarens heraldisk vapen.

Flaggbefäl: En befälhavare över flera fartyg, vanligen en eskader (kommendör) eller en hel flotta (amiral).

Flaggskepp: Fartyget där flaggbefälet befinner sig.

Flah: Ett långsmalt och svagt böjt träslag i Takalorrs djungler. Trädet används till båt- och husbygge, men är även prytt av ätliga nötter.

Flammans dal: Bosättning i Kraggbergen som ligger djupt ned i en dal som är tätbevuxen av granskog. I mitten av dalen brinner en blåaktig gigantisk flamma upp ur en spricka i berget. Flamman värmer upp en sjö som ligger i närheten samt hela det omkringliggande området. Det sägs att guden Siron drev ned sitt svärd här och sedan dess har flamman alltid brunnit. En mindre by med omkring trehundra invånare har vuxit upp i flammans närhet.

Flammig klinga: Klinga med vågformad egg.

Flarne: Detta sabriska grevskap i hertigdömet Negaidh är helt inriktat på fiske, med torkad fisk som största exportvara.

Flexus-akademien: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alstring, transformering och magiförnimmelse. Akademien finns på ön Flecto.

Flod: Högvatten.

Flodbåt: Liten båt avsedd för floder och sjöar.

Flodpråm: Ett stort segelfartyg med brett grundgå-

ende skrov som är avsett för trafik på stora floder.

Flodvåg: En kraftig våg som uppkommer i vissa flodmynningar och längre vikar då tidvattnet går in.

Flogiston: Enligt alkemin, den substans eller ämne i luften som får en eld att brinna. Existensen av flogiston är dock inte bevisad.

Floo-baar: Kamorianernas namn på 'iharu'. Betyder 'de vilda bestarna'.

Florin: Ett cirefaliskt silvermynt som väger 11,4 gram. Värt sex dinarer.

Flox: Ett elixir i form av en eldslåga i en liten flaska. Eldslågan kan andas in i samband med att flaskan öppnas.

Flux: En annan term för kraftkälla som används av Den skimrande vägen. Inom den coloniska magiteorin en beteckning för magiskt flöde.

Flygande föremålets besvärjelse: En magisk besvärjelse.

Flygdragonerna: Consabers fruktade styrka av drakryttare. Nyttjas främst av flottan som brukar ha ett antal heavédrakar med sig ombord på sina drakfartyg. Flygdragonerna har det näst största beståndet av dresserade heavédrakar i världen med sina 26 stycken riddjur.

Flytande städer: Typ av stadsdel som är vanligt förekommande i Caserion samt i den meloriska stade Zhirim Mian. De bestod ursprungligen av flytande angöringsplatser då hamnarna inte räckt till. Efter hand så har dessa flottbaserade stadsdelar vuxit sig större och fått små tavernor, bordeller samt en utpräglad smugglingsverksamhet och annan brottslighet som hör därtill.

Flytandets mirakulösa fullkomlighet: En magisk besvärjelse.

Flåpinne: En könssjukdom som kan få ödesdigra konsekvenser för den drabbade.

Flätprincipen: Ett teori inom modern magiteori som säger att om krökningstalet på magin är lika med eller större än fem så är det möjligt att skapa magiska flätor av de fyra elementen och på så vis kringgå Haneas uteslutningsprincip.

Fogde: En rättskipare som samlar in skatt åt länsherren och ser till att lag och ordning upprätthålls i en 'förläning'.

Fokus: En slags magisk artefakt som används för att väva effekter, men som varken kan lagra eller alstra de filament som behövs. Ett fokus innehåller alltid en projektor och kan även innehålla en eller flera transformatorer.

Fokusera: En annan term för 'väva' magiska effekter. Används bland annat inom Legio Colonan.

Folem: Den nordligaste av de bebodda öarna i den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Folem exporteras bland annat kaffe.

Folket: Vad drakarna kallar ödlefolket för.

Fons: En annan term för 'kraftkälla' som används inom Legio Colonan.

Fordas Nannlond: Asharisk överjarl 2822–2834 e.D.

Forianska tideräkning: Utgår från år 841 e.D. då Imay nedsteg till Mundana.

Forion: Teokratiskt rike beläget längst i söder på den södra kontinenten. Geografin är mycket varierande med väldiga berg och djupa djungler belägna i de nordligaste delarna av riket. Forion består dock mest av savanner där såväl lejon, antiloper och elefanter lever. På dessa savanner lever flera toshstammar. Forion har omkring 450.000 invånare som till största delen är darkener. Landet styrs av Den tjugoförsta inkarnationen av Selif Sabin som också är Imaytemplets högste ledare.

Forma: En annan term för 'väva' magiska effekter.

Formaliserad besvärjelse: En nedskriven och specificerad besvärjelse.

Formel: Detsamma som en 'formaliserad besvärjelse'. Används inom Legio Colonan.

Formelkonstnär: Det samma som 'besvärjare'.

Formelsamling: En bok eller skrift som innehåller nedskrivna och formaliserade besvärjelser.

Formulus Littera Deluxe: En magisk ritual (kallas vanligen 'Permanent cartablanca').

Formulus Littera: En magisk ritual (kallas vanligen 'Cartablanca').

Formulus: Ett annat ord för 'besvärjelse' som används inom Kabalaorden.

Formulus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alstring, besvärjelsekonst och olika besvärjelser. Bedriver även forskning för att skapa nya besvärjelser. Är belägen på ön Formosa.

Fornborgarna: Gammal borgtyp som ofta inte är mer än låga stenmurar, uppförda på en kulle eller någon annan lättförsvarad plats.

Forsfara: En liten stad i Västmark belägen vid den Gröna floden. I staden lever omkring 800 människor och 200 dvärgar. Forsfara styrs av furst Kell Renok.

Fortalesa: Jargisk fästning.

Fortunatis: Känd jargisk släkt.

Fortunism: Tankesätt där man anser att ödet styr historien från början vid punkt A till slutet vid punkt B. Att lära sig något av historien är överflödigt eftersom ingenting kan stoppa ödet.

Fot: En längdenhet som motsvarar 12 tum (30,48 cm). Förkortas med en enkelfnutt (').

Fototropi: En magisk aspekt som har sin källa i ljus.

Frakk: Den mer primitiva av de tre tirakätterna. De bildades efter 'första tirakkriget' under deras hövding Frakk, vilken var den som gav ätten dess namn. De slog sig ursprungligen ner i 'Kiaz', men de finns även i de övriga delarna av Asharina, Jargiska kejsardömet, Rhung-Alari samt de inre delarna av Takalorr. Själva ätten är uppdelad i stammar, som i sin tur är indelad i familjer, familjetillhörigheten ärvs i enlighet med det matriarkaliska styret alltid på mödernet. Få kan mäta sig i styrka med ätten, och det faktum att de ibland lierar sig med grottrollen gör dem till en farlig fiende på slagfältet. De har dock ingen enhetlig organisation och brukar kriga inbördes. Deras slavsamhälle bygger till stora delar på tillfångatagna tiraker eller gûrder från sådan inbördeskrig. Det finns runt miljonen tiraker av Frakks ätt.

Frakk: Trukh som efter 'första tirakkriget' samlade sina mannar och slog sig ner mellan 'Khazimbergen' och 'Khrûnbergen' och grundade Kiaz. Där regerade hövding Frakk i tio år tills dess att han blev mördad av sina egna döttrar, varpå de utropade sig till 'trokkor'.

Frakka: En kastyxa med enkel framåtriktad bila.

Frakkspjut: Ett hullingförsett spjut som används av frakktiraker på Takalorr.

Fraktionen: Löst sammanhållen organisation mellan öarna i Stora arkipelagen, den bildades kort efter att Consaber ockuperat öarna i nordväst. 'Garandor' ses som centrum för fraktionen, då det är där som öarnas respektive talmän har sina möten i 'Örådet'. Varje ö har varsin talman och deras makt bestäms efter hur stora ekonomiska tillgångar som de kan tillföra Fraktionen. Denna maktfördelning har lett till att Garandors representant herr 'Hjaon Rincan' blivit den mäktigaste personen i Fraktionen, men hans makt är långt ifrån oomstridd.

Francola: Se 'St Francola'.

Frater: En jargisk munk.

Frederick Deluvien av Dunbaton: Sabrisk riddare vars främsta syssla är att äventyra, slåss samt stoppa tiraker och rövare som tar sig in i hans förläning.

Fri förning: På vissa handelsfartyg få besättningsmedlemmarna ta med, köpa och frakta egna handelsvaror.

Fridag: Fredag.

Fridens ring: Heligt föremål hos Det vita klostret. Minskar vattnets vågor och vindens styrka.

Frigus: Kabalaordens benämning på aspekten 'kryotropi'.

Friherre: Lågadlig titel i Västmark som närmast motsvarar 'godsherre' i Consaber.

Frihetskriget: Krig 1451 till 1455 e.D. där Conner sìol Roth förenar klanerna och kastar ut de thalaskiska ockupanterna från Consaber.

Friska luftens signelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Aeromantisk purifiering'.

Frontenhet: De enheter som i ett fältslag börjar slaget stridande.

Fronto: Jargisk kycklingrätt.

Frostbringarna: Stridssvärd med stukatklinga som finns i dussinet exemplar och kommer från Damarien.

Frostmånad: Det athariska namnet på januari.

Frozablomma: Röd väldoftande blomma med fem kronblad. Växer i hela det kända Mundana, undantaget Stora arkipelagen. Har inom riddardiktningen ibland symboliserat broderskapet.

Fruktbarhet: Ceremoni som gör att en kvinna lättare blir gravid.

Frusna slätterna: Längst i norr finns de Frusna Slätterna, vilka bara är upplysta av norrsken, månsken och stjärnor. Som fruset i tiden och evigt skimrande i blått och vitt finns Ispalatset i norr.

Frälsebonde: En bonde som arrenderar (hyr) jord. En sådan bonde betalar antingen en fix summa till jordägaren eller en form av skatt (avrad) och förbinder sig dessutom att arbeta på länsherrens eget jordbruk en eller flera dagar i veckan. I gengäld får arrendatorn själv förfoga över det spannmål han producerar på gården. Eftersom frälsebonden inte äger sin egen jord har han svagare samhälleliga rättigheter än skattebonden.

Fullmåne: Inträder natten till den nya månaden i varje månad.

Fullständigt vapen: Vapen som förutom själva skölden innehåller hjälm, hjälmprydnad, hjälmtäcke, 'vulst', sköldhållare samt eventuellt valspråk.

Fulländande återhämtningens ritual: En magisk ritual (kallas vanligen 'Den sargade kroppens procedur').

Fûm: Ett väsen av manligt kön som vandrar i Mûhads öknar. Fûm kan ta sig formen av en virvelvind eller som en mycket stor humanoid med ett gap fullt av vassa tänder.

Fum-Daham den heroiske: Forionsk hjälte som uträttat en rad hjältedåd.

Fuol: Momolansk grönsaksrätt.

Furst Bzaron Szaracon: Se 'Bzaron Szaracon'.

Furst: Titel inom Cirefaliska samväldet som innehas av den som styr och/eller förvaltar en by (liknar således 'baron'). Uttrycket används även vid artiga tilltal, om personen inte har någon annan titel. Heter 'ranc' på faliska och fungerar som suffix i många militära och civila titlar.

Furste: I Damarien och Drunok den högsta adelstiteln under regenten. I Västmark är kantonfursten den högste ansvarig för en 'kanton', då det inte finns någon kung i Västmark så är kantonfursten den högsta adliga titeln i landet.

Fusion: En alkemisk metod som går ut på att kombinera högre essenser till substans med önskade egenskaper.

Fusionera essenser: En alkemisk process som används för att kombinera (fusionera) högre 'essenser' och på så sätt få fram substans med önskade egenskaper.

Fyr: Se 'fyrbåk'.

Fyra vindarna: Boreas, Notos, Zephyros och Euros.

Fyrbåk: Ett torn varpå man nattetid håller en eld. Fyrbåkar placerar vid hamninlopp och på uddar och skär.

Fyren i Quaran: Ett stort fyrtorn beläget på en ö utanför hamnstaden Quaran.

Fyrfat: Ett grunt metallkärl som står på tre ben.

Fysiska planet: Det plan som alla fysiska varelser bebor. Mundana är en del av det fysiska planet men det finns även andra mindre fysiska plan. De nio största är alla kontrollerade av mindre gudar eller demoner. Under peripetierna slås alla fysiska plan samman med Mundana vilket gör att det är möjligt att på vissa platser, vanligen högmagiska sådana, passera in på ett nytt plan.

Fäktkäpp: Ett träsvärd som används i träningssyfte samt till prygling.

Fältherre: Ledaren för en armé eller en helt självständig truppstyrka.

Fältskär: En kirurg som arbetar i krigstid. Till fältskärens huvuduppgifter hör amputation av svårt sargade lemmar, smärtlindring för de svårast skadade (medelst droger eller alkohol) och spjälkning av brutna ben och armar.

Fänika: Ett annat ord för 'kompani' inom infanteriet.

Färg: Olika färger är olika vanliga i olika delar av Mundana. Detta beror främst på tillgången till växtfärger – ju sällsyntare en viss växtfärg är, desto dyrare blir det också att färga kläder.

Färgare: En hantverkare som färgar tyger, textilier och läder.

Förare: Dvärgayrke; föraren har till uppgift att flytta saker.

Förbannelse: Ceremoni som förbannar en person.

Förbannelsen: Syftar för det mesta på den alviska förbannelsen, och då alvernas eviga liv, inåtvändhet och deras mytomspunna blick (se 'alviska ögat'). Det eviga livet kommer sig av ett biotropiskt fält runt alven, vilket gör att alver över tusen år inte ruttnar när de dör utan snarare tynar bort. Alverna har dessutom en annan tidsuppfattning än människor. Människor ser nuet som 'kortare' ju längre tiden går, men för alver är nuet alltid lika viktigt, vilket innebär att de kan se varje förändring i historien mycket kraftfullare och att alla känslor blir uppförstorade. Det senare brukar leda till att alven blir lidande och senare inåtvänd vid ungefär 250 års ålder. Den mest förekommande teorin bakom förbannelsen är från legenden 'den uppgående stjärnas eviga fall'. Tokon hävdar dock att det eviga livet är en gåva och lidandet blott ett hjärnspöke. De Daaktroende hävdar däremot att förbannelsen är ett straff från Daak för alvernas ogudaktighet.

Förbannelsens folk: Annat namn för alver, heter 'felyana' på 'felya'. Se även 'förbannelsen'.

Förbjudna skogen: Vildvuxen och heneákontrollerad djungel runt Kharlahfloden på Takalorr. Området

är rikt på ruiner, som av vissa påstås ha sanariskt ursprung. Sant är dock att henéa inte låter någon undersöka saken, allra minst de tiraker som ger sig in på skattsökarexpeditioner.

Fördriva sjukdom: Ceremoni som gör att det blir lättare att återhämta sig från sjukdomar.

Förebud mot vandöda: En magisk besvärjelse.

Förgöraren: Se ''Abi Ken'.

Förkunnaren Milargoks hädanfärd: En av Daakkyrkans helgdagar.

Förlorade: Det sägs att en del av de som går vilse i Skugglandet förvandlas och förloras. De blir galna och endast svagt mänskliga, med djuriska drag, förstorad käft, en kort och kraftig päls, djupt sittande små ögon och stora klor.

Förläning: Ett område i ett feodalt system som förvaltas och vanligtvis även ägs av en 'vasall'. Dessa ägor kan vara ärvda eller förvärvade, erövrade eller till och med köpta.

Förräderiet vid Ramia: Namnet på en händelse år 2670 e.D. då den jargiska staden Ramia vägrade öppna sina portar för en illa ansatt jargisk expeditionsstyrka. Detta gör att styrkan nedgörs av sina kamorianska förföljare. Ramia belägras tre år senare och repressalierna är hårda; stora delar av befolkningen deporteras. Femtio år efter händelsen dränks Ramia av ett askregn från ett vulkanutbrott och detta förklarades av aboraten vara Daaks straff. Staden har aldrig återuppbyggts.

Första anarkin: Inbördeskrig i Consaber 1594–1597 e.D. som vanns av Calana I.

Första gradens astralväktare: En magisk ritual som mest är känd som 'Själens beskyddare'.

Första mûhadinska invasionen: Ett stort mûhadinskt krigsföretag mot Jargiska kejsardömet där de jargiska städerna Jarum och Absalon erövrades temporärt.

Första ringen: Rang inom Det vita klostret. En munk av första ringen lär sig läkekonst, helande och liknande.

Första stora kriget: Det första kriget mellan alver och dvärgar som startade 6860 f.D efter att dvärgarna under kung Roghan i något som de själva ansåg vara ett fredstecken lade ned sina vapen framför sig - vilket olyckligt nog tolkades som en krigsförklaring av alverna (se 'ferlaninaé').

Första thalaskiska kriget: Thalamur (Västcolonan) invaderar 1597 e.D. ett, som man tror, krigstrött Consaber och förlorar.

Första tirakkriget: Krig som utspelades 967–985 e.D på Asharinahalvön, mellan tirakerna på ena sidan och alver, dvärgar samt människor på den andra. De främsta människokrigarna var Samor den heliges lärjungar Zorián och Nimto av Solen vilka båda kämpade för den nyligen grundade dyrkan av Aurias och Pelias. Efter att tirakerna besegrats fick ätten Marnakh en fristad i Rampor medan Bazirk och Frakk drog sig tillbaka till Takalorr respektive Khazimbergen.

Förste löjtnant: Förste styrman på ett örlogsfartyg.

Förste styrman: Om det finns flera styrmän ombord på ett fartyg kallas den högst uppsatte för förste.

Förstärkt bronshjälm: Bronshjälm med flikar av härdat läder för att skydda kinderna.

Förstöra heligt föremål: Ceremoni som förstör ett heligt föremål som ceremoniledaren har i sin hand.

Försvinnandets ring: Alla eifremer äger en tumring av trä. Ringen gör att bäraren inte lämnar några tydliga spår.

Försvunna dottern: En mytisk person som skall återkomma och frälsa Momolan från öknens förbannelse. Denna person söks av de heliga moraseunuckerna.

Förtrollning: Förtrollning används för att skapa magiska föremål.

Förvirringens magiska sken: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Heliotropiskt skimmer'.



Gaalran Fal-ka Flexus: Medlem i Kabalaordens innersta cirkel och principus regus för Flexus-akademien på ön Flecto i södra Ebhron.

Gaddbagge: En stor giftig skalbagge med en gadd på bakkroppen som lever på Ashaslätten.

Gaffa: Ett tvåmastat tirakiskt fartyg av skonartyp.

Gahan Dräparen: Ledde en revolt mot drakväktarna i Colonans huvudstad. Den coloniske kejsaren Ra-An-Sinadarian da Sina lönnmördades. Gahan Dräparen tog makten och avrättade alla drakväktare som inte lyckades fly. Gahan Dräparen krönte sig själv till kejsare år 268 e.D. och tog namnet Ra-An-Gahonnon da Gahan.

Gahan: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 259 e.D. och 633 e.D.

Gahava: Ett sjöslag där cirefalierna besegrade en armada jargiska galärer, varpå jargiernas sjöherravälde över Igonhavet bröts en gång för alla.

Gaifell: Herr Ivians väpnare.

Gaifell: Rikskonung i Soldarn 2002–2037 e.D.

Galder: En besvärjelse eller ritual som skapas med hjälp av sång.

Galdersångare: En magiker eller trollkarl som sjunger galder.

Galjon: En figur som pryder förstäven på ett fartyg.

Galloz: Ett stort cirefaliskt handelsskepp med tre master. Riggat med råsegel och ett latinsegel.

Gamba: Köttgryta från Drunok.

Gambesson: Rustningsjacka i vadderat tyg.

Gamla religionen: Mytomspunnen religion som sägs vara alvernas gemensamma religion fram tills dess att den försvann för tusentals år sedan. Rester av religionen påstås finnas i annan form inom Ranidyrkan samt tokons gamla tro, men även som skrifter hos sanaris inre krets. Enligt legenderna kännetecknas religionen av tro på återfödelse samt att den inte innefattar några gudar utan endast ett allomfattande 'Universum'. Religionen har även likheter med legenden om 'stjärnornas hav'.

Ganosh: Mûhadinsk maträtt bestående av grillad äggplanta.

Garal: Svartgrå fågel på Takalorr med tre fots vingspann. Den ger sig ibland på gûrder och tirakbarn, vilket gör den fruktad.

Garandor: Den största staden i den Stora arkipelagen. Belägen på ön Orition.

Garglia Drakdödaren: En magiker som levde i det gamla Coloniska imperiet. Han var hovmagiker åt kejsar Colas II och dessutom ledare för en hemlig sekt vars mål var att dräpa de drakar som motarbetade Colasdynastin.

Garglias bryne: En magisk besvärjelse.

Gargyl: En liten varelse som viljemässigt kan växla mellan förstenat tillstånd och vanligt rörligt tillstånd. Gargyler brukar sitta förstenade i grupper om fyra till tolv individer. Den blir drygt tre fot hög och har två fladdermusliknande vingar som gör att den kan flyga. Den finns över hela Mundana och håller vanligtvis till nära övergivna ruiner och grottsystem. Dess hud är eftertraktad av alkemister (se 'gargylhud').

Gargylhud: Gargylens hud har i alkemiska processer en bindande effekt och man använder ofta detta preparat då man skall göra ett föremål mer hållbart. En alkemist betalar ungefär 300 silver för en hel gargylhud. Detta räcker till två doser.

Gari: En kanalhamn i Ebhron.

Gari: Ett slemmigt gift som tillverkas av finhackad garisvamp. Giftet angriper genom huden.

Garkur Grokk: Marnakhtirak som tack vare ett lån till 'Sachsar Vidsynte' blev hertiginna över 'Trollhems berg'. Hon vill inte identifiera sig med det soldiska adelsskapet och har endast hertigdömet på tid, enligt avtalet skall hon lämna tillbaka det år 2979 e.D.

Garmas: Rikskonung i Soldarn 1939–1959 e.D.

Garnison: Byggnad i en förläning som kan skydda länsherren och bönderna mot rövare och andra fiender.

Garnison: De soldater som försvarar en borg eller ett fäste av något slag, eller en truppstyrka som posterats i en stad eller en by. Garnison kan ibland vara synonymt med 'besättning'.

Garnisonschef: Ledare för en 'garnison'.

Garum: En jäst fisksås.

Garvare: En hantverkare som bereder skinn, läder och råhudar för vidare bearbetning.

Gastarnas kullar: På slätterna söder om Yehanbergen i Menon-Aun ligger gastarnas kullar. Ett vidsträckt område som tidigare var boplatsen för ett av de större barbarfolken. Platsen sägs nu vara hemsökt och folk undviker den. Om man färdas nära kullarna kan man höra avlägsna skrik.

Gavius: En känd jargisk upptäcktsresande som efter att ha dissekerat en 'panthera' konstaterade att dess förmåga att spruta eld kommer från två körtlar i gapet (se 'pantherkörtlar').

Gebashan: Legend i Mûhad. En gång landets främsta magiker, men dök för djupt i svartkonst och demonbesvärjande och bannlystes av Mhîm. Sägs hemsöka Västlanden än.

Geffry Lond: Domus magus för huset Vytare inom Legio Colonan. Lond är från början thalaskier, men bor nu i staden Colonan.

Geist: Ett annat ord för 'ande'.

Gejt: Bevakad hamnport.

Geler: Gränsflod mellan Asharien och Västmark.

Genar klan Ghor hus Marakh: Kung över det största dvärgafästet 'Khazim-Renk-Ghor'. Han påstås vara över halvtusendet år gammal och har ett av de längsta skäggen bland alla dvärgar.

General Nerva: Se 'Nerva'.

General Nia: Se ' Nia'.

Generator: En komponent i en magisk artefakt som består av en bunden demon som alstrar filament åt artefakten.

Generera: En annan term för 'alstra'. Används inom Legio Colonan och Kabalaorden.

Genesmus: Se 'St Genesmus'.

Genrio: Forntida rike som numera är en provins i Jargiska kejsardömet.

Genrio: Provins i Jargiska kejsardömet. Kejsardömets nordvästligaste utpost. Provinsens huvudstad är Kelamith. I Genrio är en stor del av den kejserliga armén förlagd och det av flera orsaker. I provinsen finns också hamnstaden Xanto och garnisonsstaden Chan.

Genus: En annan term för 'aspekt'.

Geomantiker: En magiker som använder geotropi.

Geordion av Consenti: Domus magus för huset Consenti i Legio Colonan. Geordion är också ledare för den berömda 'Consentinerorden'.

Geordions fantastiska skärpa: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Garglias bryne'.

Geordions ickestabila mark: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Skälvande jordens åkallan'.

Geotropi: En magisk aspekt som har sin källa i jord, sten och metall.

Geotropiker: Ett annat namn på en 'geomantiker'.

Gero: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Ön är känd för sin många grottor, raviner och klyftor.

Gesno: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Ligger väster om Tientu.

Gestalta undin: En magisk ritual.

Gesäll: En hantverkarlärling. Vanligtvis börjar alla hantverkare sin bana som hjälpredor eller lärlingar för att sedan avancera till gesäller. Om ett lyckat gesällprov avläggs kan gesällen bli en yrkesman.

Gesäll: Grad inom Vontartron. Gesällprovet omfattar dels en teoretisk del där man måste känna till doktrinen för den dvärgiska Vontartron, och dels en praktisk del där Vontar själv måste uppenbara sig för en efter bön och meditation.

Ghaan: Tirakisk hjälte under kampen mot 'urkhath'.

Ghabel ben Taghob: Den mest berömda levande bönutroparen bor i Alkharzan. Ghabel är en from man i trettioårsåldern och håller till i ett tempel mitt i staden och hans bönrop kan höras till och med utanför stadsmurarna. Ghabel är dessutom mycket kunnig i att tolka Fata'a.

Ghaderr: Tirakisk flöjt tillverkad av snäckskal.

Ghalden: Plats i asköken Tarkas som är kraftigt magiskt laddad när det gäller termo- och pyrotropi. Den är magidöd för hydrotropi, nomotropi och kryotropi. Det sägs att en drake vistas i området.

Ghalenthu: Jargisk hamnstad belägen i provinsen Rankun, vid floden Kebes. Ghalenthu har dryga 8.000 invånare. Staden är helt obefäst och känd för sina många pråmar och husbåtar som ligger på den breda floden Kebes.

Ghalja: Djupt inne i Eyrenskogarna invid Kraggbergens rötter öppnar sig en glänta. Här ligger bosättningen Ghalja som inhyser mer än 300 invånare året om. Vid tiderna för parningsriterna mångdubblas

antalet då kraggbarbarer vandrar ned för bergen och eyrentigrinnor strömmar till från de närliggande skogsområdena. Det som skiljer Ghalja från många av de övriga eyrenbosättningarna är att husen till stor del är byggda i träden med gångbroar mellan sig.

Gharbawi: Mhimrättens främsta förkämpar benämns Gharbawi, vilket betyder 'himmelsänd krigare'. De är officiella beskyddare av religionen och strider ofta sida vid sida med en elementar av något slag, vanligtvis en 'sylf' eller en 'stellar'. Gharbawi har ofta stor hjältestatus och många privilegier.

Ghazarim: Kurfurst över den cirefaliska staden 'Ramezior Krack' på ön 'Colm'.

Gherakas hundar: Ett banditgäng som härjar i Asharien.

Ghor, klan: Dvärgklan som förvisso utropades sist efter uppgången till ljuset (se 'Nakhari') men som trots det ses som den ursprungliga. Med sina 1,7 miljoner dvärgar är även Ghor den största av de fyra kvarvarande klanerna. Tack vare sin storlek är Ghor den mest inflytelserika klanen, och då den till antalet något mindre klan Zolod inriktat sig på handel så är Ghor den absolut mäktigaste militärt sett. Ghor är även den klan som starkast förknippas med dvärgaölet 'kvasr'. Dvärgarna inom klan Ghor ser ofta ner på Zolod, då de inte efterföljer de dvärgiska traditionerna och har assimilerats allt för mycket bland människorna. Roghandvärgarna anses även de vara för icke-traditionella, mycket beroende på deras annorlunda fästen som bara delvis ligger under marken, vilket gör att deras samhälle ser annorlunda ut. Ghor är dock den klan som har lättast att acceptera Drezin, då de delar samma syn om hur ett dvärgafäste skall se ut och skötas. De kan dock inte förlåta 'Drezins svek' men har något lättare än Roghan att bortse från det. För mer information om Ghors fästen, se 'Ikham-Renk-Ghor', 'Khazim-Renk-Ghor', 'Kholam-Renk-Ghor', 'Kholon-Renk-Ghor-Drezin', 'Krolim-Renk-Ghor', 'Mur-Renk-Ghor', 'Narekh-Renk-Ghor', 'Nitor-Renk-Ghor', 'Talon-Renk-Ghor', 'Tar-Hir-Renk-Ghor' samt det numera övergivna 'Merdakh-Renk-Ghor'.

Ghor, kung: Den förste dvärgakungen, vilken även är den som ses som anfader till klan Ghor.

Ghor-Hatzi: Den främsta dvärgiska stridskonsten avsedd för 'Ghors väktare'. Dessa lär sig använda Krell-Kharz, Krell-Hirkharz, kastyxa samt Phar-Iken.

Ghorkrönikan: Den äldsta dvärgiska krönikan och den som beskriver uppgången till ljuset ('Nakhari').

Ghors väktare: Se 'Ghor-Hatzi'.

Ghul: En ghul är ett hudlöst lik som ständigt dryper av fukt. Den rör sig djuriskt och hopkrupet. Ur dess kött sticker det upp vassa spikar av metall. Dessa är fastskruvade vid skelettet och löper över hela kroppen och utefter ryggkotorna och kraniet. Ghuler används oftast som spejare och soldater i mindre grupper. Ghul är en lägre vandöd.

Gildera: En drog som blandas av malen svartrot, vätska och några stänk arsenik. Den som intar drogen får en minnesförlust där alla minnen av vad som hänt de senaste timmarna försvinner.

Gill Ormsson: Guldvaskare som begav sig hemifrån för att finna guld och rikedomar men blev uppäten av ett troll. Det finns många sagor i Soldarn om denna man. Sagorna är fyllda av moraliteter för att barnen skall inse att det är bättra att stanna hemma och bruka jorden än att ge sig av ut på äventyr.

Gille: I de större ashariska städerna finns stora magikergillen som är speciellt kända för sina kunskaper inom besvärjelser och extemporering (improviserad magi).

Gille: Se 'skrå'.

Gillis Fingalsson: Fredlös soldier.

Girdan Matravin av Turina: Hertig i Consaber som styr över hertigdömet Turina. Han är mycket skicklig inom fäktning med calanasvärd

Girhardt av Calnia: Talman för Plebejförsamlingen i Consaber.

Girom: Se 'Ramoni Girom'.

Gisslarens piska: Heligt föremål inom Xinukulten. Detta är egentligen inget religiöst föremål, utan en speciell piska som kultens anhängare använder för att gissla sig själva.

Gjutare: Ett hantverksyrke.

Gjutjärn: Järn som är legerat med ungefär 4% (vikt) kol.

Gladiator: En krigare som livnär sig på uppvisningsstrider.

Gladiatorakademin i Camard: En av Mundanas mest anrika gladiatorskolor.

Gladiatorspel: Mer eller mindre formaliserade stridskamper på liv och död eller till första blodsdroppen inför publik. Gladiatorspel är mycket populära i vissa delar av Mundana, speciellt i Jargien, Drunok och det allra östligaste Asharien med staden Nimto som huvudfäste. Striderna utkämpas på öppna platser, exempelvis något av stadens torg eller på en arena. Gladiatoryrket har på många håll ett tämligen dåligt rykte, främst beroende på att gladiatorspelens ursprung. De jargiska gladiatorspelen var fordom en form av bestraffning där fångar läts strida mot varandra. Bestraffningsformen finns fortfarande kvar, men drivs numera parallellt med yrkesgladiatorernas strider.

Glas: En tidenhet som motsvarar en halvtimme. Termen glas kommer av timglaset som vrids ett helt varv på en timme. Från det att man har vänt glaset tills det att det har runnit ut har det gått en halv timme. Att slå glas görs genom att slå antalet glas i vakten på en klocka. Glasen paras, så slår man fem glas låter det 'dong-dong dong-dong dong'.

Glasblåsare: Ett hantverksyrke.

Glasslottet: Glasslottet, som ligger i de sydliga delarna av Skugglandet, är gjort av smält sten, så att ytan känns som svart glas. Det finns massor med skarpa kanter på Glasslottet som det är lätt att skära sig på. Allting i Glasslottet går i svart och rött, även stagranernas kläder. Svarta hovet residerar i Glasslottet.

Glastiaran: Tiara av glas som skänktes till Momolan av Mûhad som ett tecken på freden. I hundratals år bar drottningarna detta smycke, men så en dag fanns tiaran inte längre i ekhbets hår och krigets vindar fyllde på nytt Momolan.

Glav: En lång stav med en svärdsklinga fäst i ena änden.

Glittrande ljuskäglan: En magisk besvärjelse.

Glutharierna: En frossarkult vars medlemmar firar sin gud med orgieliknande fester. Guden ger sina medlemmar styrka. Glutharierna har sitt starkaste fäste i Jargiska kejsardömet.

Gluthos: Frosseriets och dekadensens gudom. Avbildas som en fet man liggandes på en divan. Kruset är gudomens symbol. Han dyrkas av glutharierna i Jargiska kejsardömet.

Glytesmossa: I folkmun kallad 'vätteskägg'; en trädväxande mossa som används som bas till soppor och stuvningar i Soldarn.

Glythiska biblioteket: En stor samling skrifter som samlades av magikern Glythons. Mest kända är de böcker som nedtecknats på ett forntida skriftspråk ingen längre kan tyda.

Glythons: En magiker som verkade i staden Hadarlon under förra årtusendet. Glythons sysslade med kaosmagi och var en stor samlare av böcker och skrifter och inrättade ett bibliotek.

Glömskan: En benämning på vad som tros hända med de själar på andeplanet som tynar bort. Det är även vad en drake drabbas av som inte haft kontakt med Skugglandet på för länge.

Glömskans välsignelse: Ceremoni som gör så att personen glömmer bort en specifik färdighet. Person kan ej heller lära sig den på nytt.

Gnar-Muur: Jargisk stad belägen vid Igonhavet sydväst om provinsen Jargien. I Gnar-Muur samlas all världens avskum och ett flertal förbjudna gudar dyrkas öppet. Det bor säkerligen över 2.000 invånare i staden. Många pirater som härjar i Igonhavet har staden som sin bas. Banditerna som styr staden har delat upp den i flera sektioner som var och en styrs med järnhand av banditband. Nästan alla varor som säljs i staden är antingen olagliga eller stulna. Andelen slavar i staden är mycket hög och stora slavaktioner anordnas var månad för olika typer av köpare.

Gnosis: Kunskap om de inre sanningarna.

Gobelängvävare: En hantverkare som väver och broderar tygtapeter, draperier, gardiner och gobelänger.

Goda ögat: En magisk besvärjelse.

Godhet: Godhet förekommer liksom ondska inte i ren form i Mundana, även om många religioner ser det så. Det finns således ingen genuin god kraft på samma sätt som det till exempel finns pyrotropi för eld och skototropi för mörker. Vad som är gott beror på ens synsätt och inget mer.

Godsherre: Lågadlig titel som finns i Consaber och Damarien; i Consaber så står godsherren under baronen i rang, då godsherren endast förvaltar sin jord och inte äger den som baronen.

Goedi: Det gamla coloniska namnet på åskdag (torsdag).

Góhlbrandh: Denna mortuachdrake är även känd som 'Morógas drakslav' då han är en viljelös tjänare åt trollkarlen Moróga i landområdet som kallas 'Utmark'.

Golem: En elementarvarelse som skapas ur grus, jord, lera eller sand. Har sitt ursprung i geotropi.

Gongtao: En efterrätt från Sung.

Gordogel: Damas den svartes baneman. Utvidgade Damarien till sin nuvarande form.

Gordpansar: Rustning som består av dubbla lager ringbrynja samt yttre skydd av plåt och används av 'stormmästarna' i Gordrion. Finns i både harnesk- och helrustningsvariant.

Gordrion: Nordlig koloni till det Cirefaliska samväldet. Den ligger norr om 'Blå havet' och har varit cirefalisk sedan 2874 e.D. och är därmed den yngsta av de tre kolonierna. Trots det bor det 140.000 cirefalier i kolonin. Klimatet är tämligen behagligt längs kusterna men mer blåsigt och kallt längre inåt landet. En stor del av invånarna är sysselsatta som gästarbetare i Gordrions gruvor. Det finns sex städer i kolonin; 'Chimazo', 'Daliz Falz', 'Penxium', 'Tzorfalz', 'Zian Rim' och huvudstaden 'Casemian'. Gordrions ärkefurst heter 'Reirzan Tzorum'.

Gordum: Det cirefaliska ordet för 'alstra'.

Gorgon: En människoliknande varelse som är fruktad för sin sadistiska våldsamhet, förmåga att kontrollera det mänskliga sinnet samt lust efter människokött. Det som främst skiljer dess utseende från människor är den krälande massa av ormar som täcker dess huvud likt ett långt hår. Gorgonens ras är uråldrig, men är numera nästintill utdöd och de lever utspridda i små enklaver i ödemarken. De talar ofta mänskliga språk, men har även ett eget väsande språk vid namn 'zrigio'. Magikrat 'Sanguis thal Qatada' sägs ha ett intresse av gorgoner, det ryktas om att han skall ha skapat en fristad för dem, då de annars är förföljda.

Gormec: Silvermynt från Menon-Aun som är värt 5 silver.

Gorso: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Ön är känd för sina märkliga, uråldriga stenstatyer som finns resta längs utmed kusten längs hela ön. Statyerna är omkring fem, sex meter höga och föreställer människoliknande varelser som alla blickar ut mot havet. Det märkliga är att det inte finns tillgång till sten på ön. Ingen vet hur de har kommit dit eller varför de står uppradade längs kusten. Stoderna är 128 till antalet.

Gourmandise: Den lägsta graden bland glutharierna. En gourmandise måste skänka mat och dryck till ett värde av motsvarande 100 silver per år till de övriga medlemmarnas fester.

Gozarto: En gryträtt från Stora arkipelagen som med en bas av rotfrukter som kompletteras med skaldjur, fisk och ibland haj, bläckfisk eller musslor. Grytan serveras oftast med bröd.

Gozarzyna: Gudinna som dyrkas på ön 'Lamar' i Stora arkipelagen. Gozarzyna sägs vara äldre än tiden själv och omnämns i mycket gamla skrifter, dyrkan av henne var troligen tidigare spridd på fler aav öarna. Hon förordar köttslig förlustelse och drickande av rusdrycker.

Gozarzynas tempel: Förfallet tempel som numera liknar en ruin och finns på ön 'Lamar' i Stora arkipelagen. Det är där de sista tillbedjarna av 'Gozarzyna' finns.

Grad: En nittiondel av en kvadrant. Graden delas i sin tur in i 60 minuter.

Gradstock: Se 'korsstav'.

Gragg Ragar av Tiban: Den tirakiske legokaptenen Gragg Ragar av Tiban är en av Mundanas mest berömda krigare. Han är sedan flera år tillbaka stationerad i staden Perina (i Pereine) där han basar över hundratalet legosoldater som fungerar som garnison i staden.

Granasch Mûhadin: Alla granascher upptas automatiskt i en orden som kallas Granasch Mûhadin. Som medlem av orden ingår man i granaschernas brödraskap – ett brödraskap som både medför privilegier och plikter. Ordens främsta syfte är att stärka banden mellan de mûhadinska elitkrigarna och att vid ett antal viktiga ceremonier visa på den hierarkiska ordning som råder.

Granasch: Mûhads motsvarighet till riddare, vilka inte får äga några värdsliga ting förutom vapen och rustning. Se även 'Granasch Mûhadin'.

Grand lamia: Vampyrernas fader. Den ohygglige. Dyrkas inom Commersium lamia.

Grand minuo: En ledare inom Commersium lamia. En grand minuo ansvarar för den lokala kulten gentemot lamiorna.

Grand minuos kappa: En grand minuo bär alltid en helig kappa, skapad av lamior. Iklädd kappan kan grand minuo teleportera sig upp till 100 meter. Han måste dock kunna se platsen eller tidigare ha besökt den. Detta föremål existerar endast hos medlemmar inom Commersium lamia.

Grati: Avbildningarnas gud. Konstens och konstnärernas beskyddare. Hans symbol är en pensel eller en huggmejsel.

Graverare: Ett hantverksyrke.

Grenbingel: En ört vars torkade blad kan rökas varvid en kraftig euforisk sinnesstämning uppnås.

Grendel: Ett fasansfullt vidunder som ibland misstas för att vara en varelse av draksläktet. Den lever i nästen under jorden och söker sig då och då upp till ytan. Den är en stor varelse med en gigantisk käft som dryper av saliv och har ett flertal bakåtvända horn på sitt huvud. Den sägs ha fått sitt namn efter att 'Marten av Hargan' mött en sådan varelse i en dalgång i Kholonbergen vid namn 'Grendolin'.

Grendolin: En dalgång i 'Kholonbergen' som sägs ha gett namn åt monstret 'grendel'.

Greve: Högadlig titel närmst under hertig i Consaber, Damarien och Soldarn.

Grevskap: Mark som styrs av 'greve' eller motsvarande.

Grian: Handelshus med stor makt i Dhurkoor.

Grikentulw: Grikentulw är en by som egentligen inte hade satt sitt namn på någon karta om det inte hade varit för dess bibliotek. Det är förmodligen ett av de tre största biblioteken i Consaber, endast överträffat av kungliga biblioteket i slottet i Calnia samt möjligen Magiakademiens bibliotek.

Grip den Djärve: Drakväktare, känd för sitt stridslystna skri.

Grip: En vacker, men farlig varelse, som ser ut som ett lejon med örnhuvud, vingar samt örnklor istället för framben. Kroppen, bakbenen och svansen är ett lejons. Den lever i höga bergskedjor över hela Mundana. Den kan flyga kortare sträckor och har en utomordentligt god syn. Dess modersmål är 'ventus'.

Gripbaneret: Thalamurs urgamla symbol som från början även var Colonanimperiets symbol. I det gamla imperiet använde man sig visserligen av ett standar prytt med en gyllene grip, men i det nutida Thalamur nöjer sig man med en flagga.

Gripfjädrar: Askan från gripfjädrar är mycket användbara då man skall förena två olika 'substanser'. Dessutom kan gripfjädersaskan 'absorbera' fukt från kemisk ånga och laddas med kraftfulla magiska egenskaper. Man får ungefär ett stop aska och om man bränner fjädrarna från en grip och en alkemist betalar ungefär 200 silver för detta, vilket räcker till en dos.

Grodmun: En variant av visir som har en öppning snett uppåt, vilket gör att det skyddar ansiktet mycket bättre då hjälmbäraren vinklar upp huvudet. Dock så måste personen ifråga vinkla ner huvudet för att kunna se någonting; grodmunnen lämpar sig därför bäst vid strid med lans från hästrygg.

Grogg: Dagsransonen på tre jungfrur rom som besättningen får på ett örlogsfartyg. Brukar regelmässigt spädas med fyra gånger så mycket vatten.

Grokk Härjaren: En av de mest fruktade tirakiska piraterna. Grokk är bazirktirak och hans fartyg är den ökända kagan 'Urukan'.

Groton: Ö invid Pereines kust. På ön finns ruinerna av en gammal stad.

Grottroll: Det minst omtyckta trollet som lever i grottor runtom i Mundana. Den sägs ha skapats av 'Makhtah' som en parodi på de andra trollen och ser mycket äckligare ut med sin vårtbeklädda hud. Grottrollen lever ofta med tiraker – ett släkte som de enligt sägner sägs vara upphovet till, se 'tirakiska skapelsemyter'. Den är mycket aggressiv i strid och den kan endast matchas av 'vrakher' och 'bergstroll' – med den senare har grottrollen en historiskt rotad fiendskap som kan få mycket blodiga följder. Grottroll talar 'sakhra'.

Grovsmed: En hantverkare som tillverkar exempelvis plogar, vagnshjul, ankare, krokar och spik.

Grundkraft: En samlingsbeteckning för aspekterna termotropi, kryotropi, fototropi och skototropi.

Grupp: En militär styrka vanligtvis bestående av 5–10 man. Anförs vanligtvis av en 'korpral' och fungerar som underavdelning till 'plutonen'. Se även 'linje'.

Grutzul: Tirakisk motsvarighet till 'skaffare' på ett skepp.

Gruvbest: Ett grottlevande djur som ser ut som en jättelik grå mask, 5 till 10 meter lång. Den föds ofta upp av 'dvärgarna'.

Grå riddaren: Legendarisk person i det soldiska hovet som är drottningens svurne försvare.

Grå tveblading: En ört med bleka blommor. Av bladen kan ett mer eller mindre pålitligt preventivmedel framställas.

Gränslanden: De platser där Mundana och Skugglandet ligger nära varandra och de går att vandra över till respektive världar.

Gräsmånad: Det ashariska namnet på april.

Grävare: Dvärgisk samhällsklass som innefattar hantverkar- och matförsörjningsyrken. Klassen är den största hos dvärgarna, då nära 40% i ett fäste räknas som grävare. Klassens äldste, mäster grävare, är med i de äldstes råd (se 'hokh').

Gröna floden: Flod i Västmark som rinner ned från Khrûnbergen och ut i Takalorrsundet.

Gud: I strikt magiteoretisk synvinkel en extremt kraftfull demon.

Gudaboken: Gudaboken är en samling av heliga skrifter som förklarar Daaks storhet och frälsningen.

Gudagåva: De personer som fått en 'gudomlig beröring' eller på annat sätt kommit i nära kontakt med sin gud kan ibland få gudagåvor, gudagivna egenskaper. Ofta ges dessa gudagåvor av särskilda orsaker, som att mottagaren skall utföra religiösa stordåd.

Gudahärskare: Högsta ledare i Mûhad, se även 'Mhîm'.

Gudahärskarens väktare: Se 'Accendrim'.

Gudakraft: Ett annat ord för teotropi.

Gudar: Gudar är mäktiga väsen som lever på det astrala planet. De är ofta så mäktiga så att de viljemässigt kan skapa sig en kropp på det mundana planet vid behov. Gudar är dessutom nästan undantagslöst odödliga – både i fråga om livslängd och gudadråp. Makten som gudar besitter är ett resultat av de mycket stora mängder kraft de har tillgång till. Gudar har ett flertal sätt att komma över denna kraft, men det vanligaste är att guden har troende varelser som i sin dyrkan av guden skänker mindre mängder kraft. I utbyte för denna kraft så skänker gudar ofta olika gåvor till sina troende. Ibland så kan dock guden mer eller mindre tvinga sina troende genom fruktan för guden. Det finns många teorier om exakt vad en gud är. Det är svårt att dra någon linje mellan traditionella gudar, mäktiga demoner och stora andar. Det finns fall då människor (och andra varelser) har uppnått gudastatus genom vad som kallas apoteos. Det hålls av de flesta troligt att gudar i själva verket är normala, fast mycket mäktiga, varelser som uppnått odödlighet.

Gudarnas galla: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Onda ögat'.

Gudarnas skydd: En amulett av trä som skyddar bäraren mot magi. Alla medlemmar av första cirkeln inom eifremerna tilldelas en gudarnas skyddsamulett.

Gudaropare: En religiös grad bland eifremerna.

Gudastaven: En stav av ek som tilldelas gudaroparen inom eifremerna. Den som håller i staven sägs kunna lokalisera, identifiera eller upptäcka föremål som finns i närheten.

Gudomlig beröring: Att komma i direkt kontakt med sin gud. Sker bara hos mycket heliga personer.

Gudomlig intervention: Då en gud ingriper i den fysiska världen. Som regel brukar gudarna använda sig av denna möjlighet ytterst sparsamt eftersom det är mycket kostsamt för krafterna att påverka det fysiska planet.

Gudomliga lagar: Gudomliga lagar är de lagar som skapats av gudomliga väsen. De är inte universella och kan därför överträdas av andra gudomliga väsen (eller till och med dödliga), såvida de äger kraften och viljan. Många gudomliga lagar är ämnade för de gudomliga varelsernas följeslagare. Som exempel kan nämnas de sju påbuden inom Daakkyrkan eller Mhîmrättens förbud för de troende att äta fågel. Överträdelser av de gudomliga lagarna bestraffas av gudarna genom minskning av den troendes helighet ('qadosh').

Gudstjänst: Ett annat ord för 'mässa'.

Gul läkemalva: En ört från Melorion. Blomman är gul och fembladig. Av örten kan en infektionshämmande vätska framställas.

Gula febern: En sjukdom som leder till blodblandade kräkningar, blödningar i munslemhinnan och buksmärtor.

Guld: Mundanas ädlast metall, värd 10580 silver per kg. Rent viktmässigt är guld värt 20 gånger så mycker som silver. Densiteten är 19,3 kg/l och smältpunkten 1063° C.

Guldbergen: Bergskedja i östra Forion.

Guldbägaren: Som epikuré inom glutharierna föräras man en guldbägare med halskedja. Denne ger en tillträde till de orgieliknande fester som hålls till Gluthos ära.

Gulddirham: Ett mûhadinskt guldmynt som väger 6 gram. Värt 33 silverdirham (motsvarar 66 jargiska silverdenarer). Myntet förekommer också i Momolan.

Gulden: Ett stort silvermynt som präglas i Asharien och Soldarn. Innehåller 11 gram silver och är värt sex silverdaler.

Guldhavet: Ett havsområde långt i nordväst. Solskenet på kvällen gör att havet skimrar som om det vore flytande guld.

Guldkrona: Ett mycket stort dvärgiskt guldmynt som innehåller 34 gram guld. Myntet är värt 48 dvärgiska 'silverlod'.

Guldlibra: Ett jargiskt guldmynt värt 240 silver.

Guldmark: Ett guldmynt som används i Asharien och Soldarn. Myntet innehåller 15 gram guld och är värt 160 silverdaler.

Guldmynt: De mest värdefulla mynten. Det finns dock inget standardmynt. En jargisk solida motsvarar exempelvis 20 denarer, medan det går 12 silver på en sabrisk nakon. I Asharien och Soldarn går det hela 160 silverdaler på en guldmark. Rent viktmässigt är guld värt 20 gånger så mycker som silver.

Guldsmed: En hantverkare som utför klensmide i guld och silver, samt utför inläggningar och infästningar av ädelstenar.

Gulm: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Gulmyrorna: En liten myrart som lever på Ashaslätten.

Guraz: En av adasiernas allra största boplatser som har nära 500 invånare. Byn ligger söder om Jukon, på den östra stranden av den stora floden. Hit kommer adasier för att utöva byteshandel med andra adasier från större delen av Maazen.

Gurblüch: Koryfé för biblioteket i Chadarians Hopp.

Gûrder: Den minsta tiraktypen som också är den ettrigaste. De har lägst rang i stamsamhället och lever därför ett hårt samt kort liv. De brukar därför avreagera sig å det grövsta på slagfältet, där de biter, lemlästar och plundrar helt utan hämningar. De tänker oftast snabbt, men fel. Kvinnorna är dock mer intelligenta än männen och asses trots kloförsedda händer samt riklig kroppsbehåring vara attraktiva hos människorna. De har ofta samarbete med 'ulvar'.

Gûrderlath: En ärmlös skjorta som används av gûrderna som allt-i-allo-plagg. Den är oftast gjord av mjukt läder, men består i sällsyntare fall av metallringar eller krokodilskinn.

Gûrdersvärd: Ett enhandat sticksvärd som används av gûrderna.

Gûrderuppfostran: Den träning gûrder får i bärsärkagång och stridsvrålande.

Gurg av Morgu: Tirak född 819 e.D som bland sina eget folk är mest känd för att ha rensat ut trollgrottorna 'Kaz Gûrtha'. Bland människor är han dock känd för att vara något så ovanligt som en tirakisk filosof, och hans lära gick ut på att bandet mellan ande och kropp måste skiljas genom avhållsamhet, armod och hjältedöd. Hans anhängare kallas 'gurgiter'.

Gurgiter: Anhängare till Gurg Morgus lära. Predikar att bandet mellan ande och materia måste skiljas genom avhållsamhet, armod och hjältedöd.

Gur-i-Amir: 'De svunna härskarnas vila', framträdande gravmausoleum utanför Tabbah.

Gur-i-Zinda: 'Månens viloplats', uråldrigt tempel i Alkharzan.

Gurthagg: En stor lur i tirakisk kultur, vilken är tillverkad av ryggraden av ett troll och klädd med krokodilskinn. Varje lur har sitt eget karakteristiska läte.

Gustum: En jargisk förrätt.

Gycklare: En underhållare som roar sin omvärld med tokiga upptåg, skämt och andra pajaserier.

Gyllendagg: En lågadlig ätt i Västmark. Mer än var femte lantegendom i Västmark tillhör ätten Gyllendagg eller någon av de ätter där de är ingifta.

Gyllene cirkeln: Ett namn på den magitradition som magimästarna i Sung företräder. Namnet används dock inte av magimästarna själva.

Gyllne ringen: En krog i Khatarsis.

Gzanna Kecon: En kvinnlig cirefalisk vapenmästare som är hertig Amirro Silversparres personlige livvakt.

Gårdskapten: Chefen för en skeppsgård eller varv.

Gästgivaregårdar: I civiliserade områden brukar det finnas minst en gästgivaregård per mil.

Göjemånad: Det ashariska namnet på februari.



Hadarlon: Soldarns för detta huvudstad. I staden bor drygt 2.000 personer som nu för tiden mest livnär sig på handel med alverna i Iracskogen. I Hadarlon finns ett känt bibliotek och en borg som tillhör hertig Yssec. Staden är känd för sina årliga svärdsspel.

Hadarlons skogar: Hertigdöme mitt i Soldarn. Hertigdömet är rikt på råvaror, främst skog. Vid kusten finns en stor del uppodlade områden och ett flertal större fiskebyar som förser hertigdömets invånare med mat.

Hadia: Namolofamiljens överhuvud.

Haffnagg: Silvrets 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah', viktig för vättarna.

Hahna: Stort handelshus på Kryddöarna.

Hakspjut: En ebhronitisk glav som har hakar på klingan.

Hakstycke: Rustningstillbehör av plåt som används tillsammans med öppen hjälm (aldrig tillsammans med visirhjälm). Hakstycket skyddar nacke, hals samt käke.

Halarion Ashtarian vhic Tanyi'ena: Thisms autokrat som befinner sig högst upp i thisms (och även kiriyas) feodala samhällsstruktur.

Haléa Teren: Sanaris, och genom sanariska alliansen även Sunaris huvudstad; med det passande namnet som betyder 'maktens och magins högsäte'. I staden finns även 'Kisharnias torn' där Liljans råd brukar sammanträda. Haléa Teren har omkring 30.000 invånare varav 9.000 tillhör sanaris stam.

Halke i-Khana: Mhîms förstahustru och Mûhads mäktigaste kvinna.

Halkyon: En gigantisk best som mäter runt fem famnar från huvud till svansspets och har ett gap stort nog att sluka en människa i ett stycke. De lever vanligtvis i vattendrag över hela Mundana, men de kan överleva på land om luftfuktigheten är hög nog så at dess hud inte torkar ut. De lever ensamma eller i små familjer om fyra till sex individer. 'Coomarorna' kan tämja halkyoner.

Halkyonernas hav: Ett som sägs vara bebott av fientligt inställda halkyoner.

Halla: Små mûhadinska kikärtsplättar.

Halo: En annan term för 'aura'.

Halvalv: Om en människa och en alv skulle få ett barn tillsammans blir avkomman alltid antingen alv eller människa – aldrig något mellanting. Barnet ifråga kallas ändå halvalv då föräldrarna är av olika ras. Värt att tillägga är att mänskliga halvalver får vissa mindre utseendemässiga likheter med alver och vice versa för alviska halvalver. Det som kallas 'förbannelsen' är dock alltid antingen eller. Alverna använder inte termen halvalv utan 'Shelim feleshi' (dubbelt förbannad) som beteckning för en alv vars ena förälder är en människa.

Halvblod: Halvbloden är avkomman av en dödlig och en skuggvarelse och har ärvt egenskaper från båda. De kan fritt färdas mellan Skugglandet och människornas värld, men även om de kan ta sig över gränsen lättare än andra har de fortfarande problem med Skugglandets natur.

Halvdan Dareson Sol och Måne: En riddare som trots sitt namn är en mycket skicklig krigare, vilket han visade när han nedkämpade två grottroll på egen hand i norra Soldarn.

Halvdvärg: Det finns inga tecken på att dvärgarna någonsin fått en avkomma tillsammans med någon från ett annat folk.

Halvgud: I strikt magiteoretisk synvinkel en annan term för 'demon'.

Halvrustning: Rustningsskjorta av plåt.

Hamafa: Ruinstad i Kamor som sägs vara hemsökt.

Hamath: Jargisk hamnstad belägen i provinsen Merun. Staden har nästan 20.000 invånare. Hamath är en viktig knutpunkt för handeln i kejsardömet.

Hammarbergen: Berg i Damarien.

Hammaren: En stjärnbild på himlavalvet.

Hammarnäs: Hamnstad belägen i sydvästra Damarien. Har 11.000 invånare som alla arbetar direkt eller indirekt åt den militära organisationen. Hammarnäs är mest känd för sin väldiga hamn där den större delen av den damariska flottan är förlagd. Hammarnäs är byggt på en väldig kulle, och en kraftig och osedvanligt hög stadsmur omger staden.

Hammarnäset: Den sydvästra delen av Damarien.

Hammock: Hängmatta eller hängkoj.

Hamnkapten: Den person som ansvarig för ordningen i hamnen. Bestämmer exempelvis var fartyg skall lägga till.

Hamnskiftesritualen: En magisk ritual (kallas vanligen 'Ritualen för kroppslig metamorfos').

Hamud Kay: Darkensk kapten i Ebhron. Han äger ett rederi med de flesta olika fartygstyperna och kan erbjuda resor för både varor och människor till de flesta delarna av Mundana. Tack vare detta anlitas han flitigt av olika handelshus samt 'Kabalaorden'.

Hamyan: Thalaskisk maträtt. Kyckling tillagad med aromatiska kryddor.

Hamze: När Mhîm utnämnde 'Akidja till gharbawia sade han att alla sanna krigare hädanefter skall utnämnas till gharbawier så även Hamze. Hamze var en gammal mûhadinsk hjälte som kämpade för ideal liknande de Mhîm förespråkade före dennes tid.

Handblod: Se 'Blodkoppor'.

Handelsfurst: Ledare för ett cirefaliskt handelshus. Man måste vara handelsfurst för att kunna väljas till 'ciretoz'. Det finns dock inget krav på att vara 'husfurst' för att vara handelsfurst vilket gör det möjligt för kvinnor att inneha titeln.

Handing Leijon: Den soldiska rikskonungens kusin, Greven av Västskog, utsågs nyligen till högste skrivare av Soldarn.

Handyxa: Enhandsyxa som oftast används som verktyg.

Hanea: Se 'Vineta Hanea'.

Haneas uteslutningsprincip: En teori inom magiteorin som förklarar varför det blir svårare ju fler filament man alstrar. Teorin säger att man måste förlänga filamenten så att alla får olika krökningstal. Detta innebär att det normalt sett är omöjligt att alstra filament av samma krökningstal.

Hankel: Stadsvakt i Firina i Consaber, umgås vanligen med Perak.

Hantverkare: Ett av Mundanas viktigaste yrken eftersom de tillverkar de flesta förädlade varor och produkter som är nödvändiga för att livet skall kunna fortgå i städerna och i jordbrukssamhällena. Vanligt är att varje stad har ett gille eller skrå för varje hantverk där en eller flera mästare bestämmer vilka personer som får utöva yrket.

Hanuman: Hämnaren. En ojämförligt mäktig person som framträder i världens sista tid. Den väntade gestalten främjar en allmän upplösning eller 'laglöshet'. Han gör anspråk på all dyrkan, hädar andra gudar och skändar allt vad heligt är. Samtidigt vållar han sina egna troende svårt lidande.

Harads: Liten isolerad hamn på Ebhron.

Haranuviel XI: Boronklostrets andlige ledare och Zoriánordens överhuvud. Den snart nittiofyra år gamle klosterledaren låter sig stödjas på sina riddare och förflyttar sig längre sträckor i sin bärstol. Han är fortfarande relativt klar i tanken och är på så vis inte att räkna bort när det gäller intrigspel.

Haraziz Krack: Cirefalisk hamnstad som med sina 2.000 invånare är den minsta av Caserions städer. Haraziz Krack är främst en garnisonsstad med en stor hamn för den caseriska krigsflottan. Det finns dock en hel del dvärgar i staden, vilka arbetar med att skapa och tillverka vapen åt den caseriska krigsmakten.

Hargan av Thalamur: En av Thalamurs främsta vapenmästare som även är känd utanför landet.

Harhom: Liten hamn på Ebhron.

Harim: Tämligen förmögen familj i Thalamur som byggt upp hela sin förmögenhet kring handel med trälar som de säljer till staten.

Harkk Kötthandlaren: Marnakhtiraken som är en av bossarna i den soldiska staden Katharsis.

Harn Rike: Asharisk överjarl 1992–2034 e.D.

Harnesk: Rustning som täcker axlar, bröstkorg och buk. Kan vara av exempelvis plåt, ringbrynja eller fjällpansar.

Harold I: Kung i Consaber 2521 e.D. av huset Tukon.

Harpa: Ett större stränginstrument som spelas från båda sidorna genom att knäppa på strängarna.

Harpun: Ett spjut med fångstlina som används till sjöss för att fånga val och säl.

Harpya: En liten vingbeprydd humanoid varelse, som är ökänd för sin outhärdliga stank, vilket ligger bakom talesättet "du luktar som en harpya". Den lever i grupper om sex till tjugo individer uppe bland berg och klippor i tempererade klimat. Alla harpyor är av kvinnligt kön men de kan trots det fortplanta sig med varandra; de föder levande ungar. Harpyan sägs vara skapad av guden 'Tirach'.

Harza: Liten hamn i norra Gordrion.

Hasan Ben Amih: En fundamentalistisk andlig ledare ('abir) i staden Jen. Tillhör släkten Jaakoh.

Hauberk: Rusning som täcker armar, bål och lår. Kan vara av exempelvis plåt, ringbrynja eller fjällpansar.

Haukstarer: Haukstarer är av skuggfolket och är ungefär en och en halv meter långa och alltid urgamla – det finns inga unga haukstarer – med kal hjässa och långt skägg. Haukstarerna är småfolkens väktare, vördade vismän och oöverträffade som fäktmästare.

Haven: Ett annat ord för tillflyktsort eller pirathamn.

Havsbarden: Se 'Lansal Spelman'.

Havsfurst: Cirefalisk ledare inom marinen, står över 'sjöfurst'. Heter 'cirlatzaranc' på faliska.

Havsgast: En havsgast är en vandöd som har vattnets elementvarelse, undinen, bunden i sin kropp. Havsgasten ser ut som ett uppsvällt och blååaktigt lik. Huden är kall och fuktig och blodådrorna är väl framträdande. Den ger ifrån sig svagt gurglande ljud och vatten sipprar ofta ur dess kroppsöppningar. Havsgastar är mäktiga vandöda som kan utföra komplicerade handlingar. Havsgasten är en elementarvandöd.

Havsorm: Havsormen är en blågrå, fläckig reptil som bland annat lever i det jargiska maazenträsket och vid Melorions stränder. Ormen är mycket giftig och kan utan problem döda en fullvuxen man med ett enda bett. Med en havsorm kan man utvinna ett mycket kraftigt gift som ofta används för att smörja in huden och köttet på vandöda.

Havsvarelsernas språk: Se 'merman'.

Havsvarg: En bottenlevande fisk med kraftiga tänder. Eftertraktad för sitt fina kött.

Hazr: Zolodstadsdel i Camard, se 'Camard-Hazr'.

Hea'an kona: Alviska för 'horndrake'.

Heavé: Bevingade pseudodrakar som kan flyga på de magiska strömmarna. Går att präglas kring och strax efter kläckningen och används därför som flygdjur av vissa förband. Heáve betyder 'dumdrake' på alviska.

Hegenarit: Se 'Magus Hegenarit'.

Hegor förrädaren: Magiker från Radh-Kamra som var ledare för 'Lågornas råd' och var den som förrådde riket till demonerna. Han dog under kampen mot Ashael men tog med sig henne i graven då han åkallade himmelns eldar att tillintetgöra dem båda.

Hegrath: Väldig kraggbarbar som hade en kort karriär som pirat men efter en olycka nu är fruktansvärt rädd för vatten. Är väldigt kulturell för att vara en kraggbarbar. Kallas ofta för Herr Hugg.

Heimrist Trogen: Rikskonung i Soldarn 1567–1588 e.D.

Hekatomb: Ett annat ord för 'offer'.

Hekatomben: En samlingsplats för portaler som ligger bortom tid och rum i en annan dimension. Portalernas motsvarande portalhalva finns utspridda lite varstans över det som en gång var riket Danarth. Förmodligen är platsen skapad av kronokraterna men det sägs att Thakalatribunalerna numera gör bruk av den för att effektivt kunna upprätthålla kommunikationen inom riket.

Hela sårad: Ceremoni som läker mindre skador hos en person.

Helande handen: En magisk besvärjelse.

Helare: En person som botar sjukdomar och skador med naturmediciner eller magi.

Heleie Turalian: En sanarialv som är en av de mest kända föreläsarna vid akademien för graduell magisk luminans i Chadarians hopp. Likaså är han diplomatiskt sändebud från Haléa Teren med mål att få Chadarians Hopp och därefter hela Asharien att erkänna Sunari som ett självständigt rike och inte bara ett alvbefolkat ingenmansland.

Helenio: Det kyrkliga jargiska namnet på söndag.

Helessec: Rikskonung i Soldarn 2790–2811 e.D.

Helg: Ett annat ord för 'helig dag'.

Helga: Ceremoni som helgar en plats en kortare tid.

Helgad cirkel av femte rangen: Ceremoni som stänger ute demoner, elementar och kosmiska varelser upp till femte rangen.

Helgad cirkel av tredje rangen: Ceremoni som stänger ute demoner, elementar och kosmiska varelser upp till tredje rangen.

Helgd: En annan term för 'qadosh'.

Helgdag: Se 'helig dag'.

Helgonaberättelserna: Helgonaberättelserna är en helig bok inom Daakyrkan med berättelser om varje helgon, deras liv och deras martyrskap. Det första kapitlet innehåller diverse legender från Jargiens tidiga historia och dessutom profetior från tidiga helgon. Boken får nya kapitel för varje nytt helgon som kanoniseras av aboraten i Tibara.

Helig dag: En dag som är helgad åt en religions gud eller gudar. Det kan finnas en eller flera heliga dag per år. Under den heliga dagen så har religionen en 'mässa'

som leds av prästerskapet.

Helig skrift: Ceremoni som förtrollar ord och gör att de endast kan läsas när ceremoniledaren så önskar.

Heliga oljan: Ett heligt föremål hos Navaredyrkarna. Genom att gjuta denna olja på vågorna kan man minska våghöjden och lugna vinden.

Heliga smörjelsen: Den heliga smörjelsen är en väldoftande olja som används vid ämbetsvigsel för präster och för den sista smörjelsen inom Daakdyrkan.

Heliga tecken: Ceremoni som skapar en helig skrift.

Heligaste dagen: Oavsett om en religion har en eller flera heliga dagar så är det bara en av dessa som är den heligaste dagen. Exempelvis så är den sjunde dagen på det nya året Daakkyrkans heligaste dag. På den heligaste dagen är det brukligt att medlemmarna erlägger sin tribut.

Helighet: En annan term för 'qadosh'.

Heligt ljus: Heligt föremål inom den samoriska läran. Ett ljus av elfenben eller polerat trä som dock uppför sig som ett vanligt vaxljus – det vill säga brinner. Det speciella med ljuset är att det aldrig brinner ned – lågan får bränsle från guden. Alla noviser tilldelas ett heligt ljus när de upphöjs till samorimän.

Heliomantiker: En magiker som använder heliotropi.

Helion: En kosmisk varelse som har sitt ursprung i solen och heliotropi.

Helion: Solens gud. Enligt vissa fader till de samoriska gudomarna Aurias och Pelias. Symboliseras av en cirkel omgiven av flammor.

Helionens kosmiska befallning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Dominata Helionus'.

Helionens kosmiska kallelse: En magisk ritual.

Heliotropi: En magisk aspekt som har sin källa i solen och soljus.

Heliotropiker: Ett annat namn på en 'heliomantiker'.

Heliotropisk insolation: En magisk besvärjelse.

Heliotropiskt skimmer: En magisk besvärjelse.

Helix: En glasspiral som används av alkemister.

Helm: Damarisk stad belägen på den nordligaste delen av det damariska slättlandet, strax söder om Järvskogen. Helm är mest känd för 'Helmslakten'. Nu för tiden har staden knappt 1.300 invånare. De få delar av staden som inte raserades står nu övergivna och ingen ger sig in i dem frivilligt.

Helmgast: Helmgastarna är högre vandöda, direkt underställda gudomen Xinu och dennes inkarnater på Mundana. De är hans förkämpar och agerar som sändebud, spioner, lönnmördare och livvakter. Deras förmåga att anta olika skepnader ger dem ett stort övertag i alla deras uppgifter. De bär ofta mörka säckiga kåpor med huvor om deras uppdrag inte kräver något annat. Helmgastarna skapades under Helmslakten i den Damariska staden Helm år 2866 e.D.

Helmslakten: En fruktansvärd händelse som inträffade nyårsnatten 2866 e.D. i den damariska staden Helm. Staden lades i ruiner och nästan hela befolkningen dödades. De få spår som finns kvar visar på att jargiska riddare tycks ha varit inblandade samt att Zoriánriddare rört sig i området innan massakern. Damariens härskare har förbjudit vidare undersökning av händelsen.

Helrustning: Plåtrustning som täcker allt utom huvud och händer. Oftast så täcks inte hals och nacke, även om undantag finns.

Heltäckande läderhuva: En vanligtvis svartfärgad läderhuva som täcker skalle, ansikte samt hals.

Helveteshålet: I östra Momolan finns det ökända 'Helveteshålet' på den östligaste delen av Nolhalvön. Det spyr ständigt upp svavelosande dunster. Grottgångarna och den närmaste omgivningen är högmagisk för ataxatropi och lågmagisk för nomotropi. Utöver detta så förekommer ofta magistormar och en del magiska urladdningar.

Hemmer-Renk-Drezin: Dvärgafäste som grundades 4228 f.D. i Ebhron.

Hemming: Se 'Fasanen av Tallinge'.

Hemostatisk koagulering: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Stämma blod'.

Hemostatisk räddning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Biomantisk blodåterbildning'.

Hen'aiy: Henéas största bosättning vilken är belägen i södra Sunari. Det lever ungefär 1.200 individer i själva staden, men med flockarna runtomkring så uppgår invånarantalet till nära 15.000.

Henéa: Den alvstam som både är minst till antalet (cirka 50.000) och växten. I likhet med léaram har de mycket god hörsel, då de kan rikta öronen. De lever isolerade i skogar runt omkring i Mundana och har ofta goda kontakter med skogstrollen. Henéa har till skillnad från andra alvstammar sällan några kläder på sig, i kallare klimat används dock höftskynken och liknande. De höll länge stånd mot dvärgarna under det tredje stora kriget, men efter att thism lagt ner sina vapen gav henéa upp hoppet om hjälp och tillfångatogs. Efter lång tids lidande i Roghans fästen bröt de sig fria under ledning av 'Noloin', en kvinna som fötts under fångenskapen. Sedan dess dödar henéa alla dvärgar de får syn på, samt var tionde thism i ett följe, och denna decimering sägs fortgå tills dess att thisms offer blir lika stora som henéas. Henéa uppdelas i jaktlag om ungefär hundra individer, och runt tio jaktlag bildar gemensamt en flock. De räknar alltid släktskap på mödernet och nämner alltid sina manliga föräldrar som sin moders livskamrat och aldrig som fader. Deras religion är schamanistisk, se 'Ranidyrkan'. Det närmaste huvudstad som henéa har är 'Hen'aiy', vilket betyder 'frihet', vilket är det ord som gett stammen dess namn. Se även 'Rakaeda'ne tirii'sefian', 'Kamor', 'Förbjudna skogen' samt 'Rinyaskogen'.

Henok: Jargisk koloni vid det Blå havet som exporterar kläder och rotfrukter. Kolonin är en egen provins och styrs från den starkt befästa staden med samma namn.

Henok: Jargisk stad belägen i den jargiska kolonin Henok.

Henoteism: Innebär att man tror på existensen av många gudar men att bara en gud tillbedjes. Denna typ av troende är mycket vanligt i Mundana.

Henruda: Se 'St Henruda'.

Henry Bosom: Heryn Bosom fyller ämbetet som Consabers konnetabel.

Heraldik: Läran om vapensköldar, banér och liknande. Se även 'härold'.

Heregoz: En före detta by i Maazenträsken som nu är övervuxen och sägs vara förbannad.

Herm Nove: Missionerande orden från Jargiska kejsardömet som genom tvång och predikan försöker frälsa hedningar, främst i de jargiska kolonierna; orden återfinns därför ofta till havs.

Hermetisk magi: Magisk kunskap som endast speciellt invigda får tillgång till.

Heroisk geist av den första rangen: En magisk besvärjelse.

Herr Ivian: Soldarns och kanske Mundanas mest besjungna hjälte som förutom att ha kämpat mot pirater på fyra olika hav och bränt ner en undangömd Daakkyrka även påstås ha dräpt en drake på egen hand. Vid hans sida hänger stridssvärdet 'Daaks bane'.

Herr Thall Spjut av Lundnäs: Riddare och fogde i länet Lundnäs i soldarn.

Hertig Klemms skog: Ett flertal skogspartier på den soldiska ön Kathar.

Hertig: I Consaber och Soldarn den högsta adelsrangen under konungen; i Drunok och Damarien titeln närmast under 'furste'.

Hertigdöme: Mark som styrs av 'hertig' eller liknande.

Hessur: Mäktig ätt på Lalasta.

Hexaria: Det kyrkliga jargiska namnet på sommarmånad (juni).

Hientan: En ätt på Tarhai som har en inofficiell pakt med ätten Vilan.

Hieromanti: En spådomsmetod som går ut på att man ser järtecken i inälvorna eller blodet på ett slaktoffer.

Hillebard: Ett stångvapen med yxbila och spjutspets längst ut.

Himan: Silvermynt från Tarhai värt 1,5 silver.

Himlens betvingare: Ett heligt föremål inom Mhîmrätten. En applikation som tvingar en stellar (en atrotropisk elementarvarelse) att lyda den troendes befallningar. Alla lahider får denna applikation.

Himlens son: En mytisk person som förenade nomadstammarna i Ressiöknen och grundlade Mûhads guldålder.

Himmelens härold: se 'Accendrim'.

Himmelsekvatorn: Jordekvatorns projektion på himmelsfären.

Himmelshålet: Nedanför de nordligaste topparna på kraggbergen finns det en helig plats som fungerar som en mötesplats för parningsriterna. Det var på denna plats som kraggfolket för första gången mötte misslorna. Eftersom det sägs att misslorna föll ned från ett hål som öppnat sig på himlavalvet så ses hela platsen som ett heligt område. Platsen är vanligen mycket kylig och kall men det finns ett flertal varma källor i området som värmer upp den.

Himmelsk vredesnedkallan: En magisk ritual som mest är känd som 'Stjärnornas hämnd'.

Hinali: Den västra av öriket Tarhais öar som har en stor rikedom av metaller och mineraler.

Hir-ekh: Dvärgiskt namn för gesäll, vilket innebär att personen ifråga får utföra vissa arbeten på eget bevåg. För att bli hir-ekh måste dvärgen ha förklarats myndig.

Hirta: Guldmynt från Menon-Aun som är värt 20 silver.

Hirta-jen: Guldmynt från Menon-Aun som är värt 100 silver.

Historien om Consabers kungar: Berömd historisk krönika författad av 'Terean av Fylit'.

Historiska akademien: Akademi i den ashariska staden Chadarians hopp som håller starkt på traditionerna.

Hjalt: Svärdsfäste. Handtag, parerstång och knapp utgör hjaltet.

Hjaltmar: Rikskonung i Soldarn 1533–1566 e.D.

Hjaon Rincan: En av Stora arkipelagens mäktigaste män då han är Garandors borgmästare och staden talman i 'Örådet'. Han har lagt på sig en del under sina dagar, men han ingjuter samtidigt respekt och utstrålar en sällan skådad självsäkerhet. Herr Hjaon har på senare tid stoppat försöket att omvandla Fraktionen till ett kungarike, men då tiden är inne så lär han inte vara sen att själv ta kungakronan.

Hjulmyten: Enligt de flesta religioner i Mundanas värld är tiden linjär; det finns en början och ett slut på tiden. Hjulmyten hävdar istället att tiden är cirkulär, det vill säga att det vare sig finns början eller slut, utan att tiden ständigt upprepas. Allting ingår i ett enda gigantisk kretslopp och återupprepas ständigt. Alla själar återföds och lever liv efter liv. Inte ens gudarna kan undslippa detta kretslopp. Den samoriska läran är ett exempel på en religion som baseras på hjulmyten.

Hjuster: Ett månguddat kastspjut som används för att fånga fisk.

Hjälm med ringbrynja: En öppen plåthjälm försedd med ringbrynja som täcker nacken.

Hjärtplats: Den centrala delen på en vapensköld, ofta så finns en för skölden karakteristisk symbol där.

Hobi: Foriansk flod som rinner genom Hobinabraffa.

Hobinabraffa: Forions tredje största stad. Hobinabraffa är en hamnstad med 3.000 invånare. Mitt i staden finns ett högt torn som är krönt med en spira med en gnistrande kristall av unika mått.

Hodun Köpman: Asharisk överjarl 2357–2402 e.D.

Hokh: Dvärgaklass vilket kan översättas till 'de äldste' inom fästet och av förklarliga skäl den enda klass som man inte kan födas in i. Det finns två sorters hokh. Den ena pensionerade skråmästare (se 'tar-ekh') och husäldstar, vilka normalt sett är de äldsta representanterna för respektive hus. Dessa har båda en rådgivande funktion hos dvärgakonungen ('thorakh'). Den andra sortens äldste är ämbetsäldstarna 'hokh-ekh' vilka utses av kungen och styr över skråmästarna och därmed fungerar som mellanhand mellan kungen och de olika skråna. De äldste har även domsrätten i ett fäste, något som dock delegeras.

Hokh-dov-par-ekh: En dvärgisk titel som betyder ungefär 'mäster trollkarl'.

Hokh-ekh: En dvärgisk magikertitel som betyder ungefär 'skråmästare'.

Hokh-ekh: Ämbetsäldste inom ett dvärgafäste, räknas under klassen äldste 'hokh'. Det finns tio olika ämbetsäldstar, och alla är överordnade en annan ämbetsäldste eller i de flesta fall en skråmästare ('tar-ekh').

Hollis: En grönsakssoppa som förekommer både i Damarien och Soldarn.

Homeopatisk magi: Ett speciell sort 'sympatetisk magi' som bygger på likhetens lag.

Homunculus: En homunculus är ett krympt och reanimerat människolik som oftast används som tjänare. Homoculus är en lägre vandöd.

Hon som vandrar utan namn: Denna vackra alvkvinna tycks vandra planlöst över världen sökandes vem hon är och varför. I själva verket är hon en lumiandrake som drabbats av Glömskan i allt för hög grad.

Honingsläder: Ett tjock läderband som används för att vässa en egg ytterligare efter att den slipats.

Honod: Blorianskt kopparmynt värt en tiondels 'honum'.

Honum: Forianskt kopparmynt med samma värde som silvermyntet 'agun' (motsvarar en jargiska denar).

Honungsklocka: En guldgul, klockformad blomma som används som sötningsmedel. Kraftig överdosering kan dock framkalla hallucinationer.

Hoppets ring: Heligt föremål hos det vita klostret. Hindrar bäraren från att bli utmattad.

Hopplöshetens hav: Kustområde utanför Damarien där två stora havsströmmar möts. Den ena är en kall ström från nordväst, och den andra är en varm ström från söder. Dessa ger upphov till mycket kraftiga virvlar och

malströmmar. Fartyg som råkar ut för stiltje eller förlorar styrförmågan driver obevekligt mot 'Vrakkusten'.

Hormz: En liten klen och dumdristig humanoid varelse på dryga tre fot. Den lever i grupper om åtta till trettio individer i alla möjliga klimat, dock inte där det är alltför varmt eller kallt. Gruppen är hängiven sin ledare, som lika gärna kan vara en hormz som en annan sorts varelse. Den kommunicerar inom gruppen medelst telepati, något som gör att ledarens beteende smittar av sig på gruppens.

Horn: Ett kort blåsinstrument tillverkad av horn. Tonen är gäll och hörs vida omkring. Den är därför utmärkt för att signalera i strid. De toner som kan spelas är mycket begränsade. Lurar av olika dimension har olika tonomfång och karaktär som underlättar identifieringen.

Hornbåge: En effektiv båge med kärna av trä, insida av horn och utsida av senor.

Horndrake: Sju till åtta meter långa pseudodrakar med stora horn som lever främst uppe på de stora slätterna. De tämjs och dresseras ibland av raunlänningarna som nyttjar dem som riddjur.

Hornskogen: Skog i Norra Asharien.

Horoskop: En spådomsmetod där man använder sig av järtecken från stjärnornas och himlakropparnas positioner.

Hosor: En sorts benbeklädnader. De enklaste täcker inte blygden och fästs i kjorteln, medan de mer utvecklade hosorna är hopsnörda i grenen.

Hovdam: Uppvaktare av adelskvinna som förutom att hjälpa med påklädning och toalett även bidrar med sällskap.

Hovslagare: Ett hantverksyrke.

Hrokk: Tirakernas namn på 'bistört'.

Huggare: En korta och bred sabel som främst används till sjöss.

Huggkniv: En större kniv som används för att röja tät vegetation. Den används ofta av adasierna och kallas därför ibland för 'adasierkniv'.

Hukkbröd: Tirakiskt bröd av 'bhanna-lu' blandat med blod.

Hullingar: Utskjutande krokar på vapnet eller pilen vilket gör det mycket svårt att avlägsna från ett sår utan att åsamka stor skada.

Hundnosvisir: Ett visir som är spetsigt och fäst vid sidan av hjälmen, vilket gör att den öppnas utåt. På visiret finns mellan femtio och hundra små andningshål.

Hundvakten: Vaktpasset klockan 00 till 04.

Huring: Sabrisk sportgren som spelas med en stor boll knuten av läderstycken. Sportgrenen spelas i en stad och det går ut på att slå ut bollen genom en av stadsportarna. Sportgrenen spelas nästan uteslutande av allmoge.

Hus Mirun: Det mäktigaste zolodhuset i Asharien. Husäldsten, Torgar, sitter också som frijarl av Ashahrien-Rahls-Unbahr.

Hus: En grupp av magiker som ingår i Legio Colonan.

Husens råd: Råd i Alarinns huvudstad 'Kinyen Sina' bestående av en representant från vart och ett av léarams 68 hus och klaner. Ledamöterna väljs på tolv år av familjeöverhuvudena i husen. Representanten är ett språkrör för husets ledare. Se även 'De fem'.

Husfurst: Alvisk titel. Ledaren för ett alviskt hushåll som är en maktperson inom de flesta stammarna, men är dock endast är en hederstitel hos kiriya. I sin avsaknad av hushåll så finns det inga husfurstar hos pyar. Hos henéa motsvaras husfursten av flockledaren.

Husfurst: En cirefalisk titel.

Huskrigare: Heter 'tamatzcelan' på faliska. Varje cirefalisk familj med en storlek på fler än tio individer har en skyldighet att ha en egen huskrigare.

Husu: Forianska namnet på december.

Hydra: En månghövdad pseudodrake med en underlig reproduktions förmåga där ett av huvudena sliter sig loss och sedan bildar den nya hydrans kropp. Har en utpräglad väktarinstinkt och förmågan att spotta etter från sina huvuden.

Hydromantiker: En magiker som använder hydrotropi.

Hydromantikerns stillande hand: En magisk besvärjelse.

Hydrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i vatten och vätska.

Hydrotropiker: Ett annat namn på en 'hydromantiker'.

Hyggelmonster: Ett monster, vilket ser ut som en huvudfoting med gigantisk mun fylld med rakbladsvassa tänder. Bakpå monstrets klotformade huvud sticker två tentakler upp, som båda avslutas med vassa giftgaddar. Den är inte så hygglig som namnet beskriver, utan är snarare extremt aggressiv och livsfarlig. Den lever i grottor och täta skogar, främst i Asharina, Ebhron (se 'ebhronitiskt hyggelmonster' och Kamor (se 'kamorianskt hyggelmonster'). Den är eftertraktad av alkemister, se 'hyggelmonsterblod' och 'hyggelmonsterägg' .

Hyggelmonsterblod: Blodet från ett 'hyggelmonster' är mycket frätande och fungerar som koncentrerad syra. Det löser upp både vävnad och metaller men glas påverkar det inte alls. Hyggelmonsterblod kan användas till att fräta sönder galler och hänglås av metall. Likaså kan behållaren kastas på motståndare som då får sig en otrevlig och frätande överraskning.

Hyggelmonsterägg: Ägg från hyggelmonster kan användas till att lösa upp fasta preparat till vätska – allt från metaller till mineraler. Det kan också användas för att ladda föremål med magisk energi. En alkemist betalar ungefär 150 silver för ett färskt ägg, detta räcker till en dos.

Hymer klan Drezin hus Khorman: Drezinkung över dvärgafästet som är den främste konkurrenten till 'Kabalaorden' på Ebhron, nämligen Hemmer-Renk-Drezin.

Hymeris: Känd jargisk släkt.

Hyra: Sjömannens lön.

Hzinarbergen: Bergskedja vilken fungerar som Gordrions gräns söderut. Det är även i dessa berg som den gordiska gruvdriften sker.

Härakademin Manziir: Stridsskola i Marek Pomian på vilken vapenmästare tränas i strid med melorsvärd, se 'Manziiriskt klingmästeri'.

Härdat läder: Läder som kokats i vax eller olja, används ofta som rustningsmaterial.

Härfurst: Militär titel som heter 'circelranc' på faliska och motsvarar 'general' inom Cirefaliska samväldet.

Härmfågel: En fågel som perfekt kan härma ett ljud som den hört; detta ljud kan vara vilken typ av läte som helst, den kan till och med härma mänskligt tal i likhet med vissa papegojor. Dock kan härmfågeln även härma röst och tonläge så att den verkligen låter som källan till ljudet. Det är i det närmaste omöjligt att tämja härmfågeln, vilket gör att den inte förekommer som sällskapsdjur.

Härold: En person som behärskar heraldikens regler och vars uppgift är att komponera och måla vapensköldar. Härolden är också länsherrens egen kungörare och kan användas när länsherren vill framföra något till någon, ofta större folkmassor. Det enda hantverkaryrke som en av adeln kan tillåtas ha är häroldsyrket.

Häroldsbild: Den symbol som bildas då man skär en vapensköld i flera fält.

Häst: Mundanas hästar brukar indelas i följande raser: 'Ridhäst', 'draghäst', 'packhäst', 'stridshäst', 'nordlandshäst', 'ponny', 'vildhäst' samt 'alvhäst' ('tomon'). För mer information, se respektive ras.

Häxa: En kvinna som sysslar med primitiv eller enkel magi som ofta är praktiskt lagd och avsedd för husbehov.

Häxkitteln: En stor krater i Västmark med branta väggar. Det sägs att Västmarks, och kanske till och med världens, alla häxor väljer att samlas i kratern på en av årets mörkaste nätter.

Hög solmynta: En ört som påskyndar sjukdomsförloppet för smittkoppor.

Högbåt: Den största typen av däcksbåt, har plats för åtta till tolv roddare.

Högbåtsman: Högste båtsman på ett fartyg med flera båtsmän.

Höggård: Ett torn av trä eller sten som rests ovanpå en hög jordhög. Jordhögen omges av grav och vall och ibland även en 'palissad'.

Höglanden: En bergskedja som löper genom Alarinn. Området runt omkring bergen är mycket kuperat.

Högmagiska platser: Platser där en aspekt manifesterat sig extra starkt är en högmagisk plats.

Högmässa: Den 'mässa' som hålls på den heligaste dagen.

Högre drakar: Gemensamt namn för mortuach och lumian som båda ser sig som väktare av världens magiska balans. Har den gemensamma nämnaren att de kan spruta eld, har frätande blod, mycket skarpa sinnen, kan kommunicera med tankarna och att de är mycket skickliga på magi. De säger sig komma från Drömriket men har sin fysiskt naturliga hemvist i Skugglandet.

Högre vandöda: Vandöd som är besjälade av en ande eller demon och således har en egen tankeförmåga. Lisch, Lamia och Helmgast är klassiska exempel på högre vandöda.

Högtid: Ett annat ord för 'helig dag'.

Höjd: Vinkeln ovanför horisonten för solen, månen eller polstjärnan.

Hömånad: Det ashariska namnet på juli.

Hönsningar: Förnedrande riter som nykomlingar får utstå då de för första gången passerar vissa platser.

Höstdagjämningen: En av två skärningspunkter mellan himmelsekvatorn och ekliptikan. Höstdagjämningen inträffar den första oktober. Dagen räknas som helig i många religioner.

Höstmånad: Det ashariska namnet på september.



Iahanets klingor: Vackra cirefaliska tvåhandssvärd som finns i tre exemplar varav ett är försvunnet.

Idula Mhelak: Mystisk alkemist från Belu.

Ifkhor: Ifkhor är en stad på Thalamurs sydkust med 12.500 invånare. Den ligger på fastlandet på andra sidan sundet från Dubaral räknat. Staden fungerar som bas för An-Thalamurs militära flottstyrkor.

Ifkor: Hamnstad som exporterar koppar och gjutjärn.

Igar Augus thal An-Thalamur: En av magikraterna i Thalamur. Augus är för närvarande den magikrat som har störst inflytande inom magikraternas citadell och också har det som sin boning.

Ignatius Xenos: Hjältebesjungen Daakriddare från Jargiska kejsardömet som förutom att vara en mycket framstående riddare även sägs vara en skicklig språkvetare. Han reser ofta runt i främmande länder för att lära sig nya språk.

Ignis: Kabalaordens benämning på aspekten 'pyrotropi'.

Ignitius den oskyldige: Den nuvarande Aboraten av Tibara är en intrigerande och maktlysten man vid namn Ignitius den oskyldige. Han är starkt troende och har nyligen utropat ett nytt korståg mot de otrogna. Han hamnar då och då i dispyt med kejsar Jargus.

Igonhavet: Hav söder om Jargiska kejsardömet, mellan Västlanden och Asharina.

Ihana: Kvinnlig präst inom Raunatron vars roll omfattar lite allt möjligt – läkare, förlösare, siare, andebesvärjare, profet och även krigare.

Ihani: Vulkanens gudinna.

Iharu: En storväxt varelse med stor svart man från huvud och axlar ner över ryggen. Iharuhannarnas liv är inriktade på kamp för sitt liv, revir och sin flocks honor (vanligtvis tre till sex honor per hanne). Hannarna har en förmåga att kunna knyta skyddsandar att vaka över dem till obesjälade varelser, oftast rovdjur. Iharun kallas 'floo-baar' av kamorianerna, vilket betyder 'de vilda bestarna'.

Ihi: Kopparmynt från Tarhai värt 0,15 silver.

Ikamriska massivet: Väldig bergskedja som delar av riket Thalamur på mitten.

Iken-Hav: Tät dvärgisk ringbrynjehauberk som har vaddering både under och över för att förhindra slitage.

Iken-Hiran: Dvärgiska kängor av vadderad tunnplåt som skyddar mot såväl väta som kyla och hetta. Används både i strid och vid brandbekämpning.

Iken-Khar: Samlingsnamn för dvärgisk skyddsutrustning vid brandbekämpning. Den består av 'Iken-Tzarin', 'Iken-Morok', en kraftig och isolerad jacka, lika isolerade byxor, samt metallskodda stövlar.

Iken-Mek: Dvärgisk ringbrynja som är förtennad för att förhindra rost. Bör ej förväxlas med 'Iken-Hav'.

Iken-Morok: Kraftiga och vadderade handskar av mjukt läder som används av dvärgarna i såväl strid som brandbekämpning.

Iken-Tarzin: Dvärgisk plåthjälm med nack- och nässkydd.

Ikham-Renk-Ghor: Ghorfäste beläget i 'Ikamriska bergsmassivet' nordost om den thalaskiska staden 'Tagada'. I fästet bor omkring 70.000 dvärgar. Fästet grundades 4791 f.D.

Ikki-mekki: Ikki-mekki är varelser av skuggfolket och skogarnas stora pajaser.
Ikonoklaster: Dessa Daaktroende bildstormare anser att alla avbildningar av människor är hädiska eftersom människorna är avbildningar av Daak och att det andra påbudet förbjuder avbildningar av Daak. Ikonoklasterna är en fanatisk grupp som strävar efter att få bort alla bilder på människor.
Ikonolog: Ett annat namn på en 'symbolist'.
Ikonomantikerns okränkbara barriär: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Triomeras skyddande cirkel'.
Ikonomantiskt pentagram av den fjärde rangen: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Nanórgonas pentagram'.
Ikonotropi: En magisk aspekt som har sin källa i bilder och symboler.
Ikonotropiker: Ett annat namn på en 'symbolist'.
Ikta: En mûhadinsk feodalprovins, ung. ett grevskap.
Ila'ma Vandrerskan: Högrest och svarthårig momolansk äventyrerska som alltid är på resande fot. Hon har sällskap med ett stortandat odjur.
Ilana: Modern. En av gudinnan som dyrkas inom den gamla trons aspekter.
Ildir-kanalen: Forntida kanal mellan Igonhavet och Blå Havet.
Ilieteblad: Det svartbarkade och knotiga Ilieteträdets bronsfärgade blad kan tuggas för sinnesstärkande effekter.
Illuminati: En medlem i den skimrande vägen.
Illuminator: En lärare eller magimästare i den skimrande vägen.
Illuminering: Att illustrera en text, exempelvis med vackra anfanger i bladguld.
Illuminering: Att uppnå ett upplyst stadium. Någon som eftersträvas av medlemmarna i det hemliga magikersällskapet 'Den skimrande vägen'.
Illusion: En magisk effekt som skapar en falsk bild eller sinnesintryck av något som i själva verket inte existerar.
Illusionist: En magiker som specialiserat sig på att åstadkomma illusioner och andra falska intryck och sinnesstämningar.
Imay: Den levande guden som sades ha nedstigit till Mundana år 841 e.D. Dyrkas i Forion.
Imays öga: Ett heligt föremål hos missionärerna från Forion. Ett grumligt emaljöga som klarnar i närheten av en person i vilken Imays närvaro är stark. Detta tecken behöver inte nödvändigtvis innebära att personen är en inkarnation. Alla sökare tilldelas ett Imays öga.
Imbal Tarmaro: Guvenör av Karpal som har i uppdrag att få stopp på piraternas framfart i de östra delarna av Igonhavet.
Im-berefel Ra'Drach do Kampa: En av magikraterna i Thalamur.
Im-dorh: Dvärgarnas ord för 'elementet berg' som i princip motsvarar geotropi.
Im-duz: Dvärgarnas ord för 'elementet luft' som i princip motsvarar pneumotropi.
Imes: En ö bebodd av ett fiskarfolk. Ön är belägen i de södra delarna av den Stora arkipelagen.
Imhar IV: Den siste nekrokraten som härskade över Danarth innan det blev övertaget av kronokraterna.
Imhar: En mäktig nekrokrat som enade riket Danarth och förbjöd all magi som inte var nekromanti. Trots detta var han dock en skickligare ledare och talare än magiker.
Im-hum: Dvärgarnas ord för 'elementet vatten' som i princip motsvarar hydrotropi.
Im-khar: Dvärgarnas ord för 'elementet eld' som i princip motsvarar pyrotropi.
Im'moran: Liten hamn på Thalamurs östkust.
Im-par: Dvärgarnas ord för 'filament'.
Im-par-tekh: Dvärgarnas ord för 'kongelat'.
Improviserad besvärjelse: En besvärjelse som improviseras för stunden.
Im-Ubain: Colonisk general som erövrade hela Urma under kriget mot Tokon.
Inalea Elisari: En av de mest berömda sabriska riddersdamerna. Hon är ganska storväxt för att vara pyarkvinna och är i fysisk toppform. Inalea är även känd för att vara författarinnan bakom de erotiska och komiska böckerna om 'kusin Felis bröllop'. Hon är dotter till 'Morollan Elisari'.
Inaly: Se 'St Inaly'.
Inaviken: Vik väster om den ebhronitiska staden 'Kazon Ofyri'.
Incantamenti lamia: En kult där nattens drottning dyrkas. Medlemmarna, som till största del är lamior, är vanligen skickliga magiker.
Incarcerering: En magisk besvärjelse.
Indestruktibilitet: Se 'Perpetuell indestruktibilitet'.
Ingjuta mod: Ceremoni som skänker mod åt en utvald person.
Ingnarios: I Daakkyrkans mytologi namnet på Daaks ena följeslagare, en vacker skepnadsändrande fågel som flyger över världen och rapporterar till sin herre.
Ingnariosorden: En av Jargiska kejsardömets stora tempelordnar. Fungerar som en underrättelsetjänst och rapporterar direkt till aboraten.
Ingredient: Ett annat ord för preparat.
Inhami: 'Blodsugare' på mûhadinska. Är både ett namn på ett släkte av bloddrickande fladdermusväsen och lamior, i den utsträckning de förekommer i väst.
Initiering: Ett prov som gör att man stiger en grad inom ett magikersällskap eller magiväg.
Inkarnation: En fysisk manifestation av en gud. Sker väldigt sällan. En inkarnat är dock sällan guden i egen hög person utan istället antar den formen av en gudens tjänare.
Inkuibus: En manlig 'njutningsdemon'.
Inkvisitionen: Daaks skugga, det allseende ögat, brödraskapet av den heliga flamman är några kända namn på den jargiska inkvisitionen. Av alla sammanslutningar inom Daaks organisation utgör dessa grupper de absolut mest fruktade. Den jargiska inkvisitionen grundandes av St Jehorius som också är alla inkvisitorers skyddshelgon. St Jehorius dog martyrdöden då den jargiska inkvisitionen brandskattade Nada och bestraffade dess hedniska invånare. Deras främsta redskap är bekännelser från ångerfyllda syndare, visioner från Daak, den egna vissheten samt tortyr av de misstänkta. Att tortyr lossar tungobanden på många är inte överraskande och de flesta har fler synder att bekänna än vad man har bett dem att erkänna. Under plågorna anges vänner, fiender och bekanta som demoner, djävlar och själsliga vidunder. Inkvisitionen får på så sätt ständigt att göra, men enligt order från Aboraten krävs nu för tiden 'rejäla' bevis på skuld. Detta då det har kommit fram att flera rättegångar varit vilseledande. Istället för att en syndare har bränts på bål var det en oskyldig själ som felaktigt anklagats av fiender eller försmådda vänner.
Inkvisitor: En person som letar efter kättare och hedningar som förespråkar andra religioner i stället för den 'riktiga'. Inkvisitorer är ofta fanatiskt hängivna sin gud och våldsamma mot gudens motståndare. De arbetar på många olika platser – allt från de större städerna till långt ut i vildmarken.
Innersta cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Den innersta cirkeln utgörs av graderna principus, principus regus samt principus orbis.
Insektoid: Bepansrade, gaddförsedda jätteinsekter behärskade under den förra eonen de större delarna av Mundanas underjord, öknar och skogar. Många av dem kunde flyga och behärskade på så sätt luften. De förekom otaliga krig mellan dem och ödlefolket och dessutom bekämpade drakarna dem med sin magi. Nu är de nästintill utrotade och finns bara i mindre grupperingar runtom Mundana. Insektoiderna lever i ett stacksamhälle och lyder under en drottning.
Installation: Ett antal olika alkemiska processer som används för att installera ackumulatorer, aktivatorer, generatorer, projektorer eller transformatorer i en magisk artefakt. Det finns också en process som används för att skapa stasisfält.
Installera: En typ av alkemisk process som skapar en speciell komponent i en magisk artefakt.
Instrumentbyggare: En hantverkare som bygger olika sorters musikinstrument.
Integration: En annan term för 'qadosh'.
Intensitet: Ett annat ord för 'magnitud' som används inom Kabalaorden.
Interledare: Allvetandets brödraskaps präster. Det finns alltid fem stycken aktiva som reser runt i Mundana och besöker de olika syndikaten.
Intervention: Se 'gudomlig intervention'.
Intouk: Stad i Consaber som ligger runtom floden Touks mynning. Staden är huvudsäte för tokons 'ardrigh', det vill säga 'överkung'. Staden har 2.000 invånare.
Inverurie: En gammal herrgård i Consaber som numera används som värdshus och som sägs vara hemsökt av ett spöke.
Invokation: En besvärjelse som uttalas.
Invokation: Ett annat ord för 'nedkallning' genom att uttala ett sant namn.
Iracskogen: En stor skog i de centrala delarna av Soldarn. I norr kallas dock skogen 'Yoldeskogen'.
Iramiza Daanziir: Krigsfurst som leder 'Skugglandsryttarna'. Hon kännetecknas av sin vita mantel och sägs ha varit över 'på andra sidan' dussintalet gånger.
Ireda: Hamnstad i Pereine som är en viktig länk utåt för Pereine – det är här som den största delen av handeln försiggår. Staden är mycket välordnad kring hamnen. Murarna har förstärkts och borgen byggs nu upp av sabriska byggmästare.
Irghan klan Ghor hus Vartakh: Ingenjör som är dvärgen bakom de gigantiska projektilkastarna på ön Colm.
Irgiz: Adasisk by i de norra delarna av Maazenträsken.
Irhaza: Liten hamn i Caserion.
Irian: Jargisk provinshuvudstad belägen i provinsen Maulio. Irian är belägen uppe bland bergen. I staden bor 5.000 invånare som i huvudsak är sysselsatta med gruvdrift och boskapsuppfödning.
Irian: Se 'St Irian'.
Iridiae Demonicus de Sanctus: Se 'Ir-idon Lira'.
Ir-Idon Lira: Kvinnlig magiker som är principus regus för Sanctus-akademin som sysslar med demonologi och forskar om religionerna i Mundana.
Irrlicht: En kraftfull demon som uppenbarar sig som små blåglödande eldsflammor som svärmar omkring varandra. Den har mycket stor kunskap och är mycket vis. Dock har den ett sadistiskt sinnelag och har förmågan att suga livskraft från offer.
Iruhk: Ledarkastet hos rurahkerna. Deras uppgift är att leda storfamiljen och se till att seder och lagar efterlevs, samt att blidka ökendemonerna.
Iryni: Alarinnsk maträtt som är en sorts palt av rågmjöl, finmalt kött och örtkryddor som kokas i fårmage.
Isama den Högdragna: Stolt och vaksam drakväktare.
Isdrake: Pseudodrakar som lever uppe på de kyliga isvidderna. Påminner om de högre drakarna utseendemässigt fast de är i regel knappt fem meter långa. Har förmågan att spruta en kvast av koncentrerad kyla.
Isha'al: Från Västlanden, en mycket beroendeframkallande drog som ofta ges till slavar.
Ishani: Ett alviskt vapen som består av ett långt träskaft med en niamhklinga längst ut.
Ishani: Ett hav i söder som sträcker sig de södra isvidderna. Utsatt för kraftiga stormar och så gott som omöjligt att segla över.
Ishmael: Ökenkrigare och lönnmördare som håller sig i det dolda men alltid letar efter arbete. Han vistas till största del på Asharinahalvön.
Isjägare: En person som livnär sig på att jaga och fiska på de nordliga isvidderna.
Isma'il: Kefal av Alkharzan av släkten Amzro.
Isocrux: Förhållandet då flera saker är lika svåra.
Ispalatset: Ispalatset är gjort av is; ändå är det inte kallt i det. Det ligger på de frusna slätterna i Skugglandet. Allting inne i Ispalatset går i vitt, blått och rött. Vitt och blått är färgerna på rimurernas livréer. De flesta rimurer bor här. Det sägs att de vandrare som bosätter sig där aldrig blir gamla.
Isporten: Ett av få kända bergspass som leder över Khazimbergen.
Istopparna: Bergskedja i norra Menon-Aun som ständigt är insvept i snö och iskalla vindar.
Istrin Likätare: 'Nekromantiker' som på begäran av 'urkhath' tillverkade 'trollbane'.
Isuria: Menon-Aunsk general som för befäl över de aunuriska styrkor som ockuperat Miam.
Isälven: I Consabers inland rinner en liten älv ut från Olandmassivet, inte långt från Elfphec. Den är mycket klar och kall året om och dess vatten sägs ha helande egenskaper.
Isöknen: Ett stort tundraområde långt i sydväst. Området är beläget på en halvö som sticker ut från de södra isvidderna.
Isvidderna: Områden i norr och söder runt polerna som är helt täckta av inlandsis. Se 'norra isvidderna' respektive 'Södra isvidderna'.
Ita: En ö belägen inne i Stora arkipelagen. Klippig och karg kustlinje, men grönskande och vacker ju längre inåt öns hjärta man kommer.
Itaei: Guldmynt från Tarhai värt 540 silver.
Itan-Athen: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 5227 f.D. och 5201 f.D.
Ivara: Kvinnlig krigarhövding hos kraggfolket som är ledare för stammen Eyrens öga.
Ivian: Rikskonung i Soldarn 2445–2471 e.D.
Ivida: Ivida är en stad belägen i de västra delarna av Thalamur och har till uppgift att distribuera allt spannmål som produceras i området till det övriga Thalamur. Ivida har 5.000 invånare.
Izman Regelius: Jargisk ädling som försörjer sig på att resa runt i kejsardömet och utmana andra ädlingar på duell.



Jaakoh av Jen: Mäktig mûhadinsk kefalsläkt som i realiteten styrt provinsen Ziu. Släkten är välbärgad, fundamentalistisk och hänsynslös. Ligger i fejd med släkten Samjed.

Jaccakrigare: Momolansk krigsförband bestående av 1089 krigare som vaktar hamnstaden Jaccumta.

Jaccumta: Den näst största staden i Momolan. Jaccumta är en handelsstad på landets östkust som exporterar slavar, kryddor och kläder. Staden har 12.000 invånare.

Jack Skäggige: Asharisk överjarl 2402–2446 e.D.

Jadén khan Kanaga: En fruktad raunländsk häxmästare som levde för över två tusen år sedan. Han sägs vara hjärnan bakom lönnmordet på den siste coloniske kejsaren av Obidarhon-dynastin.

Jaekbuske: En buske vars rötter är ätbara och som är vanlig i Asharien.

Jagol: En liten tirakisk segelbåt.

Jahad-Than: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 5201 f.D. och 4608 f.D.

Jahan: Jahan är en välskött Menon-Aunsk stad vid floden M'Oios strand. Den ligger uppe på en naturlig klippa och har murarna direkt urhuggna ur berget. Staden har omkring 52.000 invånare.

Jahanet: Känd jargisk släkt.

Jakobsstav: En korsstav som används exempelvis används för att mäta solens höjd.

Jakobstav: Se 'gradstock'.

Jakt: Ett litet snabbt segelfartyg som används av flottan, myndigheter och rikt folk.

Jakthorn: Ett relativt litet horn böjt till en cirkulär form. Det bärs över axeln med hjälp av en rem. Med jakthornet kan man bara spela ett antal begränsade så kallade naturtoner. Jakthornet används för att signalera under jakt och för att driva ut bytesdjur.

Jaktspjut: Standardspjut som till jakt inom alla möjliga kulturer på Mundana.

Jamajo: Girighetens väsen, Rikedomens gud, broder till Samakel. Hans symbol är en svart ädelsten.

Jamcelan: Cirefalisk utforskare och upptäcktsresande.

Jamun Ivida: Thalaskisk maträtt. En efterrätt som består av mjuka sötbrödsbullar som serveras med sötmjölk och kardemumma.

Januari: Det coloniska namnet på frostmånad.

Jargbila: Ett stångvapen med relativt platt och lång bila som används i Jargiska kejsardömet.

Jargien: Provins i Jargiska kejsardömet. Jargien är det Jargiska kejsardömets vagga och bildades när barbarernas välde över Mundana led mot sitt slut. Jargien bildades ursprungligen då Kranoog enade de åtta städerna. Provinsen är dessutom uppdelad i åtta distrikt: Liboria, Rono, Charino, Lativa, Jerome, Daro, Keraat och Salan. Provinshuvudstaden heter Orno och ligger i distriktet Liboria. Vägnätet är väl utbyggt – det består både av nybyggda vägar och gamla som hålls i gott skick.

Jargiens portal: En stor triumfbåge i staden Orno. Restes för att fira en seger i Jargiens äldre historia.

Jargier: Invånarna i Jargiska kejsardömet. Avser egentligen folket som ursprungligen kom från provinsen Jargien.

Jargierdräpe: Se 'Khatha'.

Jargio: Det kyrkliga jargiska namnet på åskdag (torsdag).

Jargisk bedragelse: En magisk ritual som mest är känd som 'Det falska dokumentet'.

Jargisk brunört: Ett annat namn för örten 'självhela'.

Jargisk denar: Se 'denar'.

Jargisk sjömil: Ett avståndsmått som motsvarar 40 kabellängder eller fyra nautiska mil (totalt 7.408 meter).

Jargisk skrift: Ett skriftsystem som används i området från Jargien till Asharina. Både ashariska och jargiska skrivs med detta skriftsystem. Det jargiska alfabetet har 25 tecken.

Jargisk tideräkning: Tideräkning i Jargiska kejsardömet, Drunok och Asharina. Den grundas på 'den stora reningen' och nuvarande år är 2967 efter Daak.

Jargiska moderkyrkan: Den officiella religionen i Jargiska kejsardömet är den jargiska moderkyrkan som direkt styrs av Aboraten i Tibara. Denna inriktning utgör den största enskilda religiösa organisationen i Mundana och har mer makt än någon annan religion. Den har även viss makt över de andra trosinriktningarna inom Daakkyrkan. Kejsaren och den kejserliga byråkratin har ett nära samarbete med den jargiska Daakkyrkan.

Jargiska kejsardömet: Ett av Mundanas största och mäktigaste riken. Riket är ett av det mest folktäta i Mundana med cirka sex miljoner invånare. Riket är högt civiliserat på gränsen till dekadent. Korruption, byråkrati och stränga lagar gör tyvärr att många problem blir värre än vad de normalt skulle vara. Kejsardömet styrs av emperator Jargus Zavian Salvianis med hjälp av en omfattande byråkrati och stor stående armé. Det jargiska kejsardömet är starkt präglat av den stränga Daak-kult som är den dominerande tron. Det finns inte speciellt mycket vildmark inom kejsardömets gränser varför monster inte utgör några stora problem. Bebyggelse finns nästan överallt, från små ensliga torp ute i skogarna och stora gods på landsbygden till myllrande städer där köpmän från alla världens hörn passerar. I kejsardömet finns flera monumentala städer såsom kejsardömets huvudstad Daval och det religiösa huvudsätet Tibara som är centrum för dyrkan av Daak-kulten. Landet har ett behagligt klimat; varma somrar och snöiga vintrar.

Jargiska: Samlingsnamn på de språk som talas i Jargiska kejsardömet. Det vanligaste kallas 'lägre jargiska', men det finns även ett mera högtidligt språk som kallas 'kejserlig jargiska'.

Jargoreg: Se 'Rakir Jargoreg'.

Jargoregs magiska olja: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Hydromantikerns stillande hand'.

Jargsabel: En bred sabel som främst används av det jargiska kavalleriet i de västligare kolonierna.

Jargus: Kejsaren i Jargiska kejsardömet. Kejsaren är en mycket gammal man som suttit vid makten i 131 år. Under sin tid som regent har Jargus gjort sig känd som en ambitiös och kompetent härskare, med ett stundvis våldsamt humör. Det går många fantastiska rykten om den gamle kejsaren, bland annat ska han vara näst intill odödlig eftersom Daak ständigt står vid hans sida.

Jarhos vila: Sanatorium beläget utanför den jargiska staden Nizam.

Jarl: Titel som i 'Drunok' närmast motsvarar 'greve'i 'Consaber', men i 'Asharien' är jarlen den som styr över en stad och det omliggande området ('jarladömet').

Jarla: Asharisk stad med cirka 1.600 invånare. Kallas också 'Jarlalund' i folkmun. Jarlas läge gör den till en samlingsplats för både cirefalier från öster och rauner från norr. Staden exporterar grovsmide, järnmalm och timmer och dess Frijarl heter Todor Fete.

Jarma: En ö belägen inne i den Stora arkipelagen öster om 'Oriton' och 'Lohemo'. Ön är bebodd av ett fiskarfolk.

Jarneviken: Vik i Soldarn där byn Lundnäs ligger.

Jarolon: Kortlivat forntida rike som var beläget där det nutida Drunok nu finns.

Jarolon: Självständigt furstendöme i Maulio mellan åren 3168–2615 f.D.

Jarro Ugg: Före detta marnakhtirak som numera är principus regus för Extempus-akademin inom Kabalaorden.

Jarum: Militariserad jargisk provinshuvudstad belägen Okrana. Jarum har 8.000 invånare och ytterligare 4.000 soldater förlagda i anslutning till staden vars uppgift är att skydda kejsardömet från överraskande anfall från väster.

Jatar: En ö med ett rikt djurliv i den västra delen av den Stora arkipelagen.

Jathaxi: I tusentals år har en del av tirakernas schamaner på Takalorr i hemlighet via andeplanet vallfärdat till vulkanen Dom Thazyr, för att söka den allvetande andehärskaren Jathaxis visdom. Vad få av dem tycks veta är att hon i själva verket är en lumiandrake.

Jedediah Linbold: Asharisk överjarl 2034–2067 e.D.

Jehan Urugimir: Handelsman från Thalamur som bytte sida under Pereines frihetskrig av rent affärsmässiga skäl. Han bor nu i Pereine men har fortfarande kontakt med Thalamur.

Jehor: Känd jargisk släkt.

Jehorius: Se 'St Jehorius'.

Je'kiros baneplats: Den namnlösa ruinstaden i norr, vid floden Cevels mynning mot Kamorviken, är allmänt känd som Je'kiros baneplats. Namnet är taget efter den kamarianska hjälten Je'kiro som blev lurad i en fälla och blev dräpt tillsammans med sina soldater.

Jelem: Före detta huvudstad i det Radh-Kamriska riket. Staden försvann spårlöst en natt omkring 6500 f.D.

Jen: Handelsstad belägen i området Ziu. Jen är Mûhads rikaste stad, beroende på den livliga handel som staden är centrum för. Varor från östern fraktas genom Jen både land- och sjövägen. De största exportvarorna är slavar, vapen och vin. Jen har 30.000 invånare.

Jenie den Burna: Drakväktare.

Jerk: Soltorkade remsor av oxkött.

Jerome: Distrikt i provinsen Jargien.

Jerseph: Se 'St Jerseph'.

Jesana Jehanira Véreta: Colonans första administrat som var dotter till en rik handelsman från Colonan som redan tidigt stött frihetskampen med vapen och silver.

Jesimeses: Mäktig ätt på Lalasta.

Jesmaral: Thalaskisk maträtt vars huvudingrediens är stora flodräkor.

Jhamalera: Det cirefaliska ordet för 'kongelat'.

Jhamalo Gedonia: Cirefalisk stad ligger vid Caserions kust, norr om 'Szaracon Tamatz'. De flesta av stadens invånare sysslar med handel och bankverksamhet. Jhamalo Gedonia är en samlingspunkt för många länders och familjers handelshus och handelsutposter. Dessutom ligger det caseriska myntverket i staden, vilket medför att den är mycket kraftigt befäst, då stora mängder ädelmetall ständigt förvaras i staden. Jhamalo Gedonia är lite av en samlingspunkt och en plats för rådslag mellan olika länders utsända och ambassadörer. Omkring 3.000 personer bor i staden.

Jhamalo Tamatz: Hertigdöme i Sodlarn som till största del täcks av skog. Längs ned mot havet omvandlas bzarflodens delta till ett långsträckt förhållandevis glesbebott träskområde.

Jhamalo Tamatz: Stad i Soldarn med 6.000 invånare. som ligger mitt på en slätt mellan Bzarflodens delta och Yoldeskogen. De viktigaste exportvarorna är spannmål, timmer och brons. Hertig Amirro styr staden och länet.

Jhamalomian: Cirefaliskt handelshus som inriktat sig på handel i Gordrion och på Takalorr. Delägare i kredithuset 'Jhamrimsez'.

Jhamkeir: Cirefaliskt handelshus som inriktat sig på Västlanden samt Takalorr. Delägare i kredithuset 'Jhamrimsez'.

Jhamrim: Cirefaliskt kredithus med bas i 'An-Thalamur' Det ägs av handelshusen 'Concase' och 'Caseranz'.

Jhamrimsez: Cirefaliskt kredithus som har filialer i Västlanden samt på Takalorr. Ägs av handelshusen 'Jhamalomian' och 'Jhamkeir'.

Jhamsezbzircer: Cirefaliskt kredithus. Det fungerar som verktyg för att flytta stora mängder pengar genom användning av penningväxlar och kapitalbrev.

Jhazin: Perversionernas gud. Ett vidrigt väsen som förvrider allt som är vackert.

Jhesasius: Se 'St Jhesasius'.

Jhim: Äregirig cirefaliern som styr i bosättninge 'Mido'.

Jhimorza: Borgmästare av den soldiska staden Daan Hammal. Jhimorza är en slipad förhandlare och en värdig ledare för det hammalska borgerskapet. Hennes bakgrund på havet och inom affärslivet är befläckad med blod och ohederlighet och hon är därför oroad för att dessa obehagliga sanningar skall avslöjas.

Jholle: Det cirefaliska ordet för skeppsbåt.

Jhoszon: En invecklad och cirefalisk uppfinning som används för tidsmätning. I apparaten läggs pulveriserad rökelse. När rökelsen brunnit slut så slår en klocka ett förutbestämt antal slag. Rökelsen tillverkas av kåda och kärnved från örnträdet som växer på meloriska öarna.

Jifil: Flod som rinner igenom Miam och för med sig näringsrik jord från de nordliga askbergen.

Jimro: En bonden som år 259 e.D. ledde revolten mot i den coloniska provinsen 'Nevo'. Jimro, som utan svårighet intog huvudstaden och avsatte den siste coloniske lydkonungen. Själv utropades Jimro till kung, och huvudstaden flyttades från Ralon till Nada för att öka avståndet till imperiet.

Jin-fan: En maträtt från Sung.

Jisally-Neadh: Runförsett kortsvärd i den soldiska konungaätten Leijons ägo.

Johstan: Se 'St Johstan'.

Jolanda Nadell-demranba: En momolansk magiker som är principus regus för Formulus-akademin på den ebronitiska ön Formosa.

Jolandas oemotståndliga libido: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Madriannas förföriska sång'.

Jorak: En väldig vulkan i den jargiska provinsen Sardan. Jorak får då och då har utbrott. Vulkanen ödelade en gång i tiden staden Ramia med ett askregn.

Jordane: Jargisk godsägare.

Jordanes: Titel i Jargiska kejsardömet som ungefär motsvarar 'godsherre' i 'Consaber'.

Jordbest: En humanoid varelse med fyra armar som slutar med händer, vilka likt fötterna är kloförsedda. Den har tjock rödaktig hud och tre par gröna ögon. Hudfärgen är samma som 'Ashastäppens', vilket är den plats där den lever i kolonier med omkring dussinet individer. Jordbestar är ett ständigt orosmoment för den som vandrar över stäppen.

Jordens barn: Vad drakarna kallar dvärgarna för.

Jordens vredesmod: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Skälvande jordens åkallan'.

Jordesoldaten: Thull. Jargisk hjälte som 1644 f.D. intog staden Tibara, får en uppenbarelse och börjar predika i den nyligen erövrade staden. Thull döms till döden av en jargisk tribunal, men benådas. Han fortsätter dock sina predikningar och försvinner mystiskt efter bara någon månads frihet. Hans följeslagare ser detta som en gudomlig gest.

Jordesoldatens förkunnelse: En av Daakkyrkans helgdagar.

Jordesoldatens vittnen: Jordesoldatens vittnen är ett bannlyst samfund vars lära går ut på att de inväntar Jordesoldatens återkomst. Ett vittne vägrar att ljuga om sin övertygelse och har därför ingen annan officiell trostillhörighet för att dölja sin innersta övertygelse. Även om de aldrig skulle förneka sin övertygelse så innebär det inte att de öppet proklamerar sin övertygelse.

Jordgast: En jordgast är en vandöd som har jordens elementvarelse, golemen, bunden i sin kropp. Den ser ut som ett lik som har börjat att multna sönder. Den rör sig långsamt och släpigt och sprider en unken lukt av förruttnelse blandad med jord omkring sig. Jordgastar är mäktiga vandöda som kan utföra komplicerade handlingar. Jordgasten är en elementarvandöd.

Jordlåda: Gör att man kan alstra geotropi.

Jordmagiker: Ett annat namn på en 'geomantiker'.

Jordmodern: Fruktbarhetsgudinnan. Även känd som Eliana, Lenae, Trädmodern, Aûsi och Leticia. Dyrkas av bönder över hela Mundana, ibland i hemlighet. Gudinnan avbildas som en vacker kvinna med långt ljust hår och mörka ögon. Hennes kropp är smärt. Typiska symboler är liljan, plogen och skäppan.

Jordmoderns kloster: En fruktbarhetsreligion som främst anammas av bönder. Böner för bättre skördar och för att slippa sjukdomar är vanliga. Jordmoderns kloster har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Jorgen Kämpen: En lokal soldisk hjälte som är populär bland bönderna då det sägs att han svurit en ed att hjälpa de svaga och fattiga – även om det tvingar honom att bryta mot lagen.

Jorun: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Josen: Se 'St Josen'.

Jualla Bizar Alaya: En av magikraterna i Thalamur och ledare för en av de sju thakalatribunalerna. Bizar är känd för sin utomordentliga kunskaper om hur man använder magi i strid och under krig.

Judicor: Allmän domare i Jargien.

Jukon: Stor jargisk hamnstad belägen i provinsen Lemira. Jukon en riktig rövarhåla eftersom militärens ordning är slapphänt. Staden har cirka 5.000 invånare.

Juli: Det coloniska namnet på hömånad.

Julien den Sluge: Listig drakväktare, känd för kvickhet.

Julundas bitande egg: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Garglias bryne'.

Julundas krossande slag: En magisk besvärjelse.

Jungfru: Det minsta volymmåttet. Motsvarar en fjärdedels 'kvarter' (8,2 centiliter).

Jungfrubräde: Kallas även 'damspel' som spelas mellan två spelare, en har svart färg och en vit. Det går ut på att hoppa över sina egna pjäser och senare ta motspelarens pjäser genom att hoppa över dessa. Namnet kommer sig av att då en pjäs kommer över till andra sidan brädet så förvandlas den till en 'dam' och kan då även hoppa snett bakåt och inte endast snett framåt som annars.

Jungfrukanjonen: Legendariskt grönskanskande paradis som sägs ligga i de sydvästra delarna av Momolan.

Jungman: En yngre menig sjöman.

Juni: Det coloniska namnet på sommarmånad.

Junker: Ungefär 'ung man'.

Juon: En ö belägen inne i den Stora arkipelagen, mellan 'Moran' och 'Amilo'. Hela ön utgörs av en stad med ett gytter av krogar och tillhåll för folk som gärna håller sig undan rampljuset.

Jus Magna: Namnet på den sabriska lagboken.

Juubul: Se 'Dibuk'.

Juubuls lärjungar: En fredlig dibukkult med huvudsäte i västerländerna.

Juul: Primitiv hungrig guddom. Den fanatiske frossaren. Avbildas som en demonisk humanoid utan huvud och en stor gapande käft på överkroppen.

Juvelerare: En hantverkare som slipar ädelstenar till färdiga juveler.

Järn: Mundanas kanske mest använda metall. Värdet för rått järn är 50 silver per kg. Densiteten är 7,86 kg/l och smältpunkten 1540°C. Järn kan legeras med kol så att man får gjutjärn (cirka 4% kol) och stål (upp till 1,5% kol).

Järnforsen: En flod i Asharien som har sin källa i de mäktiga Khazimbergen. Järnforsen är seglingsbar ända upp till Nada och är en mycket viktig farled och handelsväg för riket.

Järnhandske: Utslocknad soldisk adelsätt.

Järnmask: Ansiktsmask i tunnplåt som av vissa krigare används för att dölja sin identitet.

Järnstång: Ett alarinnskt järnmynt i form av en kort stång. Väger 10 gram och är värt en halvt silvermynt.

Järtecken: En övernaturlig föraning om vad som skall inträffa i framtiden. Järtecken i sig själva går inte att förstå, men man kan tolka dem.

Järvskogen: Skog i norra Damarien, norr om Svarta floden, som är känd för sitt stora antal thismalver.

Jättebergsbäver: En stor bäverart som har sin hemvist i de lägre delarna av bergsmassiven på Asharinahalvön. Vanligast förekommande är den i områdena kring Järnforsen och Tarfloden vilka båda har sina källor i Khazimbergen. Jättebergsbävern är ett viktigt bytesdjur som bland annat används vid tillverkning av Mirunkorv.

Jättespindel: En gigantisk spindel med ben som mäter runt en och en halv famn. Dess många ögon ger den skarp syn och brett synfält, vilket gör att det är i princip omöjligt att smyga sig på den. De bygger nästen där det ovetande offret blir inlåst, då den väver igen alla flyktvägar med ett klibbigt och svårforcerat nät. Det finna olika varianter på jättespindeln, se 'dyspindel', 'nattspindel', 'sandspindel' och 'spetsare'.



Ka: Ett annat ord för 'filament' inom Sungs magitradition.

Kaa: Ormguden, skaparen och skapelsen själv. Dyrkas bland annat av Kaas vårdare.

Kaal: Mûhadinsk stad med 12.000 invånare. Runt staden Kaal odlas det mesta av de grödor som produceras i Mûhad. Styrs av kefal Salodan den Store.

Kaalds hand: En jargisk tempelriddarorden vars främst uppgift är lönnmord på fiender till Daakkyrkan eller aboraten.

Kaantor: En grad inom Kaas vårdare.

Kaas ombud: Detta är en giftorm, oftast den som Kaantorn låtit bita sig av när denne tillträdde posten. Denna orm binds till Kaantorn och kommer att beskydda denne. Kaantorn kan också låta sig bitas flera gånger av ormen utan att riskera att dö av bettet. Istället kommer ormens gift att försätta kaantorn i ett extatiskt tillstånd där denne får visioner ur vilka Kaas vilja uttolkas.

Kaas tårar: Ett extrakt som när det inmundigats gör att man har lättare att ljuga trovärdigt.

Kaas vårdare: En pacifistisk religion som paradoxalt nog inte tvekar att dräpa religionens fiender för att förhindra krig eller andra oroligheter. Medlemmarna tillber ormguden Kaa och förbinder sig att vårda skaparens värld.

Kabal: Den centrala av 'Kabalaöarna'. På ön finns en stad med samma namn.

Kabal: En grupp inom Kabalaorden.

Kabal: Forntida rike i de södra delarna av dagens Ebhron. Det slogs samman med 'Terek' för omkring 6.000 år sedan varpå Enhron grundades.

Kabal: Hamnstad på den centrala av 'Kabalaöarna', Kabal. Staden fungerar som 'Kabalaordens' historiska och akademiska centrum, även om mycket av den administrativa makten numera finns i 'Ar Kabal'.

Kabalaorden: En magikersällskap i det östliga landet Ebhron. Den mäktiga Kabalaorden har stort inflytande långt utanför Ebhrons gränser. Kabalaorden har ett eget landområde i södra Ebhron, men det finns också fristående Kabalaordnar i Consaber, Lalasta och Asharien.

Kabalaöarna: Ögrupp i södra Ebhron bestående av centralön 'Kabal' och de sju öarna 'Exelcsior', 'Flecto', 'Ritos', 'Ultima', 'Sanctos', 'Tempior' samt 'Formosa' vilka omger Kabal i ett halvcirkelformat mönster. De sju omgivande öarna har alla varsin magikerakademi inriktad på olika områden och på Kabal finns flertalet stora akademiska byggnader, bland annat universitet, museum och bibliotek.

Kabeljo: En fisk med långsträckt kropp och lång skäggtöm.

Kabonné: Soldiskt vitt vin från vallahem som föredras av adelsdamer då det är mycket svagt och inte stiger dem åt huvudet så lätt.

Kabyss: Köket på ett fartyg.

Kadabergen: Berg i sydöstra Forion.

Kadar: Ryttarguden, Hästarnas furste, Slättfolkens god. Hans symbol är ett hästhuvud.

Ka-do: En annan term för 'besvärjelse'. Används av magimästarna i Sung.

Kadoka: En magiker som lärt sin magi från Sungs magimästare. Bär ofta gula kläder.

Kadosh: En alternativ stavning av 'qadosh'.

Kafer-granasch: Granaschkrigarnas stridskonst med mûhadinsabel.

Kafer-nîm: Stridskonst för mångalningarna i Mûhad vilka slåss med ehk-ankhaz.

Kafer-trazad: Mûhadinsk dansbaserad stridskonst med tan-chadra och zhinabaddh.

Kaga: Ett snabbt tirakiskt segelfartyg med både segel och åror. Skrovets är klinkbyggt.

Kagge: En behållare (se 'sabrisk kagge').

Kagge: Mellanstort enmastat lastfartyg. Riggat med ett råsegel. 14–22 meter långt. Byggt med klinkskrov och höga fribord.

Kagokk: Ande som dyrkas av vissa Tiraker som står för blodlust.

Kal: En av de visa gudatrillingarna med kunskap om de döda. Guden uppenbarar sig som en utmärglad och till synes döende man. Huden är utspänd över skelettet och han har inget hår kvar. Han är klädd i en smutsig liksvepning och i sin vänstra hand håller han en symbol för döden som liknar en svart fågel med utfällda vingar. Hans fötter är nakna.

Kalakh: En demongud.

Kalamiteternas kust: Se 'Memakusten'.

Kalarr: Tirakkontrollerad ö väster om Takalorr. Djungelområden på ön är högmagisk för geotropi och hydrotropi. De nordvästra delarna av ön Kalarr är dessutom lågmagisk för pyrotropi och pneumotropi.

Kalarrsundet: Sund mellan Kalarr och Takalorr, söder om 'Bazirks storsjö'.

Ka-li: Används av magimästarna i Sungs för att beteckna en 'ritual'.

Kalian Tasis: Faktorator i det Jargiska kejsardömet med en stor förmögenhet och lojal livvakt.

Kalidassas: Genrisk diktare som författar det stora 'Radhamra-eposet'.

Kalim den fruktansvärde: Ledare för piratbandet 'Korsyxorna'.

Kalim Suyanir Izmerald: Doktor Kalim är Colonans mest kände läkare tack vare hans insatser under den stora farsoten år 2965 e.D. Hans arbete med att bota sjuka i såväl administratens palats som i de fattigas kvarter räddade livet på mången arm man och kvinna.

Kalimore: En vida omsjunget slagsvärd med en bunden demon som gör vapnet onaturligt vasst.

Kalla kåren: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Magus Cerdos svalkande vind'.

Kallare: En dvärgapräst vars speciella uppgift är att kalla på Vontar vid begravningsceremonier, detta för att Vontar skall leda den döde till nästa liv.

Kalligraf: En hantverkare som utför skönskrift, illustrationer och illumineringar.

Kamand av Xerims ätt: President av Västmark. Han är en ung man fylld av visioner.

Kameleon: Ett annat namn på en 'sylf'.

Kameolontmän: Se 'kamorf'.

Kamor: Ett landområde norr om Jargiska kejsardömet. Där lever huvudsakligen kamorianer men även en del Henéa.

Kamorf: En av Mundanas mest intelligenta varelser. Den är lite kortare än en människa och har ett avlångt huvud. Dess hud kan skifta färg beroende på omgivningen – dett har lett till att de ibland kallas 'kameolontmän'. De lever oftast i djungler där de kan bli osedda. Alla kamorfer är naturligt magiska och därför magikunniga, inom främst 'fototropi' och 'hydrotropi'; för deras besvärjelser, se nedan. Deras språk heter 'lemingo'.

Kamorfens bländning: Se 'Riannas glittrande bländverk'.

Kamorfens dödande ljus: Se 'Diodactus fylgiska urladdning'.

Kamorfens försvinnande: Se 'Riannas totala transparens'.
Kamorfens genomträngande blick: Se 'Falköga'.
Kamorfens ljusblixt: Se 'Celdans lysande magi'.
Kamorfens rening: Se 'Akvatisk purifiering'.
Kamorfens vattengång: Se 'Flytandets mirakulösa fullkomlighet'.
Kamorfens vågstbillhet: Se 'Hydromantikerns stillande hand'.
Kamorfens väktare: Se 'Augus hydrologa kommando'.
Kamorianer: Kamorianerna lever i det skogsbeklädda Kamor, norr om Jargiska kejsardömet. Den kamorianska rasen är resliga och smidiga. De har nästan djuriska sinnen och förmågor. Deras hy varierar från ljus till mörk och deras hår från rött, blont, brunt till svart.
Kamoriansk krigaruppfostran: Den träning kamorianer får i att gå likt ett djur gå bärsärkagång i trängda lägen.
Kamoriansk vildhäst: En mer aggressiv och uthållig variant av 'vildhäst' som finns i Kamor.
Kamorianskt hyggelmonster: En större, sanabbare och farligare variant av 'hyggelmonster' som lever i Kamor och används på jargiska gladiatorarenor.
Kamorier: Ett folkslag som lever i det skogsbeklädda Kamor, norr om Jargiska kejsardömet. Den kamorianska rasen är resliga, smidiga och håriga. De har nästan djuriska sinnen och förmågor. Deras hy varierar från ljus till mörk och deras hår från rött, blont, brunt till svart.
Kamorviken: En havsvik norr om Kamor och Tarkas.
Kampskört: En kjolliknande skyddsklädnad av vadderat tyg som täcker mage och ben.
Kanagas fördunkling: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ra'Drachs ogenomträngliga töcken'.
Kanagas penetrerande blick: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Kattöga'.
Kanagas svarta mantel: En magisk besvärjelse.
Kanalisera: En annan term för 'alstra'.
Kanga: Liten hamn i norra Eumo.
Kanna: Ett volymmått som motsvarar två stop (2,62 liter).
Kanoniska skrifterna: En benämning inom Daakkyrkan för de av kyrkan gängse accepterade skrifterna: 'Libera', 'Gudaboken', 'Daaks bud', 'Helgonaberättelserna' samt 'Doralems uppenbarelser'.
Kantoner: En uppdelning av Västmark. Varje kanton leds av en furste.
Kaos: En annan term för ataxatropi.
Kapipedos: Ett hyggelmonster.
Kapitelhus: Byggnader i vilka tempelriddare utbildas.
Kapitulation: En styrka som kapitulerar ger upp striden och låter sig tas som krigsfångar.
Kapplöpningen: Tävling med tillhörande festligheter i Västmark.
Kapten Jeorg Rask: Kapten Rask är kapten på skeppet 'Spegelmåne'.
Kapten Purpur: Se 'Tenziir Enöga'.
Kapten Rödskägg: Den mest fruktade piraten på Mundanas hav. Rödskägg är av ashariskt ursprung och han gjorde under många år Rhungsjön osäker. Han tillfångatogs av Soldiska örlogsskepp efter att ha blivit sårad fem gånger. Trots sina skador lyckades han rymma ur häktet i Talon. Numera seglar han längs Momolans och Forions kuster. Det ryktas att hans nya bas är piratstaden Dhuk.
Kapten Warga: Tiraken Warga Zarndotter är en 20 år gammal upptäcktsresande.
Kapten: Befälhavaren för ett fartyg.
Kapten: En vanlig titel för anföraren av ett band legoknektar.
Kapten: Generellt sett graden över löjtnant; kaptenen för befäl över ett regemente.
Karack: Tre- eller fyrmastat skepp som används som örlogs- eller handelsfartyg. Karacken är den största fartygstypen på Mundanas hav.
Karakul: Jargisk koloni belägen längs den södra kontinentens östra kust, nästan vid Forion. Kolonin är en egen provins och därifrån exporteras örter och bomull.
Karantän: Då ett fartyg eller besättning placeras i isolering på grund av sjukdom.
Karat: En viktsenhet för ädelstenar som motsvarar 0,2 gram.
Kardin: Domus magus för huset Avarine i Legio Colonan. Kardin var från början en präst i den sabriska kyrkan, men bytte karriär på ett tidigt stadium.
Kardins eteriska sax: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Bizars retroaktiva disintegration'.
Kardins flyfotabesvärjelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Larbilius förlängda kliv'.
Kargör: Den som ansvarar för handel och last ombord på större handelsfartyg.
Karkraza av Wekzi: Marnakhtirak som lyckats bli 'principor cemitorum' i 'Kemithor Riskoz'. Hon har goda kontakter med borgerskapet men desto sämre med adeln.
Karmaith: Legendarisk krigare som tillsammans med Khshathra besegrar Vhigilah, Uvithaan och Thanata i en episk strid. Karmaith är enligt legenden Menon-Auns grundare.
Karnag: Skogsområde i Consaber.
Karnag-grottan: Mitt i Olanden finns Karnag-grottan. Namnet är egentligen missvisande eftersom det egentligen är frågan om ett helt system av raviner och grottor. I Karnag sägs det finnas djupa gångar som leder in till Skugglanden.
Karpal: Jargisk stad belägen på ön Dram i provinsen Lemira. Stadens viktigaste näring är fiske. Invånarantalet är 2.000 personer.
Karpaler: En ljus underjäst ölsort som är populär hos såväl jargier som cirefalier och ashariner.
Karthal II Gamle: Rikskonung i Soldarn 2193–2268 e.D.
Karthal III: Rikskonung i Soldarn 2472–2495 e.D.
Karthal: Rikskonung i Soldarn 2157–2169 e.D.
Kartomanti: En spådomsmetod som använder sig av tarotkort eller någon annan typ av spåkort.
Kartsim: Alviska för 'tirak'.
Ka-shodo: Magimästarna i Sungs ord för att 'väva magi'.
Kasta: En annan term för 'väva'.
Kastell: En öppen överbyggnad på fördäcket eller akterdäck på ett fartyg.
Kastklubba: Ett enkelt kastvapen bestående av ett skaft med en tyng i ena änden.
Kastkniv: En kniv eller dolk balanserad för att kunna kastas.
Kastsnara: En snara som försetts med en ögla eller metallring som löpsnara för repet.
Kastspjut: Ett spjut avsett för att kastas, används ofta i jakt i primitiva kulturer.
Kastyxa: En dubbelbilad kort yxa avsedd för att kastas.
Katalpa: Se 'Tainträd'.
Katapult: Katapulten, eller klipparen som den också kallas, är en kastmaskin försedd med en horisontell hävarm. Hävarmens skålformiga överdel laddas med en stor sten. Ett hårt vridet rep tjänar som drivkraft och spänner upp hävarmen. Genom att lossa på liten spärr avfyras maskinen – det vill säga: den spända armen rätar ut sig och slungar iväg stenen med en väldig kraft.
Kath: Landområde söder om Lomar beläget längst in i Kathviken.
Kathar: Hertigdöme i Sodlarn som ligger på en ö utanför kusten. Runt kusterna finns ett otal fiskebyar och ju närmare öns mittland man kommer desto bördigare blir jorden.
Kathars Badel: Före detta flottamiral som utropade sig till kejsare över Danarth under kronokraternas tidevarv.
Katharsis: Soldisk stad belägen på ön Kathar. Staden har cirka 1.000 invånare och styrs av hertig Basur. Katharsis är känd som rövarnäste och pirattillhåll där den största exportvaran är vapen.
Kathviken: Vik belägen på den södra kontinentens sydöstra kust.
Katla av Stenen: En Zoriánriddersdam som brukar sin morgonstjärna som ingen tidigare gjort; hon klassas, trots sitt kön, som en av de absolut främsta riddarna. Hon är lite till åren kommen, men i sin ungdom var hon den som fostrade självaste herr Ivian.
Kattfisk: En nattaktiv flodfisk som finns i grunda floder och vattendrag från Jargien till Mûhad. Kattfisken har fått sitt namn efter de känselspröt som påminner om morrhår på en katt. På ryggfenan finns en gifttagg som kan injicera ett relativt svagt blodgift. Mindre exemplar har den speciella egenheten att det kan hasa sig över torra land.
Kattöga: En magisk besvärjelse.
Katullis: Framstående jargisk släkt.
Kaw: En väldig basar i den mûhadinska staden Jen.
Kavallerist: Hästburen soldat, se även 'riddare'. Ordet kommer ur jargiskans 'cavalles'.
Kaz Gûrtha: Betyder 'trollgrottor' på sakhra, men har stått övergivna sedan 'Gurg av Morgu' rensade upp i området. I dessa grottor belägna i bergsmassivet 'Dom Harzagu' sägs gûrderhjältinnan 'Xara' vara begravd'.
Kaza: Den äldsta tempelväktaren hos adasierna.
Kazon Ofyri: Stad i Ebhron som ligger vid 'Ofyrflodens' mynning. Stadens namn betyder 'Ofyrs slussar' vilket kännetecknar stadens konstruktion. Ofyrfloden är nämligen försedd med ett flertal slussar vilket gjort den farbar både upp- och nedströms i mer än 4.500 år. Staden är långsträckt, mer än fyra mil, och den naturliga huvudleden är den kanalliknande floden. Den av dvärgiska ingenjörer utritade staden ser ut som en enda stor trappa. Omkring 35.000 personer bor i Kazon Ofyri och en stor del lever på boskapsskötsel.
Kazumziir: Magidoktorand inom Cirefaliska samväldet.
Keba: Hamnstad på Mio-Enara.
Kebap: Mûhadinskt grillspett.
Kebes: Flod i Jargiska kejsardömet.
Kedjebrynja: Tirakisk ringbrynjetyp med mycket grova länkar, se även 'thabrinkk'.
Kedjestav: En större variant av stridsgissel, alltid med endast en kula.
Kefal: En mûhadinsk andlig eller politisk ledare, med rätt att äga större landmråden och utse lämpliga personer till olika religiösa yrken och befattningar. Under sig har kefalen ett antal beier, som är lojala gentemot sin herre.
Kefal: Mûhadinsk härskare som dödades under den 'Andra mûhadinska invasionen'.
Kejsar Jargus: Kejsaren av Jargiska kejsardömet har en speciell position inom den jargiska kyrkan. Han har inte någon egentlig kyrklig grad, men hans makt över kyrkan är ändå mycket stor. De dekret som utfärdas från det kejserliga hovet åtföljs vanligen. Samspelet är dock delikat och uppbyggt på så sätt att inga oacceptabla dekret någonsin skulle utfärdas.
Kejsar Lithenan: Tarhais härskare av ätten Anarian.
Kejsar Vorloch: Härskaren över Menon-Aun som sägs vara så pass mäktig att han kan styra över solen och månens gång.
Kejsarens torn: Davals högsta byggnad med sina 90 meter.
Kejsarstaven: Kejsarstaven var den maktsymbol som vandrat från kejsare till kejsare, med början i Taracons dagar för över 8000 år sedan. Den var utformad som en cirka sjuttio centimeter lång snidad stav i mörkt ädelträ med en gripklo i guld som stavhuvud. Endast kejsaren fick enligt lagen röra vid staven. Att röra staven utan att vara kejsare var belagt med dödsstraff, och vid kröningen bars den därför fram vilande på en sammetskudde. Kejsarstaven försvann år 8303 e.C.g under Mastrani-dynastin och har sedan dess aldrig synts till.
Kejserlig jargiska: Ett språk som förekommer mest i lagtext och akademiska skrifter. Vid det kejserliga hovet är det påbjudet att tala kejserlig jargiska, varför nästan alla adelsmän kan språket. Språket är besläktat med 'lägre jargiska'.
Kejserliga akademin: En akademi som har sitt säte i den jargiska staden Erat.
Kejserliga biblioteket: Ett stort bibliotek i Daval som ligger precis utanför Rasur.
Kelamith: Stor jargisk garnisonsstad belägen i i provinsen Genrio. Staden utgör en stödspunkt för garnisonen i Chan. Totalt bor det ungefär 8.000 invånare i staden. Kelamith är centrum för det nordliga jordbruket och för boskapsuppfödning.
Kelenibergen: Den utstickare av Khazimbergen som löper tvärs genom Sunariskogen bär namnet Kelenibergen. Det vidsträckta området utgör hemvist för ett stort bestånd heavé-drakar och undviks därför av de alver som har sina bosättningar vid Kelenibergens fot. Bergen är rika på örter men lider brist på villebråd, vilket kan förklaras av de hungriga heavédrakarnas behov av föda.
Kell Renok den Sammanbitne: Furste av Forsfara. Efter sex år i ett damariskt fängelse kom han till Forsfara och blev genom hårt och smutsigt arbete förmögen.
Kemithor Riskoz: Befäst fristad och hamn i Soldarn där de största exporterna är spannmål och timmer. Staden har drygt 8.000 invånare. Staden styrs av ett handelsråd och rikskonungen har ingen direkt makt över fristaden.
Keneha: Forianska namnet på mittdag.
Kenka: 'Odjurets' språk.
Kentai'y: Léaramklan i 'Västlanden' som är en av de fem största och därmed har en representant hos 'De fem'. De uppfattas som högdragna och snorkiga och elaka tungor säger att de är thismalver förklädda thismalver. Det var Kentai'y som var drivande bakom 'Alarinnska frigörelsen' vilket ledde till att klanen fick ta relativt stora förluster. Deras 'bréacam' är röd, blå och gul.
Kentaur: En kentaur är en hästliknande varelse som har en människas överkropp istället för hästens huvud. Den lever i flockar på Mundanas slätter och jagar till-

sammans i små jaktlag. Den är oftast en mycket god bågskytt. Kentaurernas språk är 'tauriska'.

Kenu: Forianska namnet på november.

Kenvian da Chalo-Ala: Colonisk kejsare som invaderar ön Dana 3820 f.D. och grundlägger provinsen Danian.

Keraat: Distrikt i provinsen Jargien.

Keral: Bokrulle vari heliga män försökt förklara hur man bör tyda eller tolka Mhîms ord. Det finns ett hundratal offentligt godkända Keralor.

Keramikklot: Ett isolerande keramiskt klot med metallkärna som behåller kyla ganska länge. Underlättar alstrandet av kryotropi.

Keraskogen: Skog i det sabriska hertigdömet Cretén.

Keron: Se 'St Keron'.

Keros: Stad på Vambolien som är centrum för den första mänskliga Koyn-kulten.

Khaazakk: Tirakisk hjälte under kampen mot 'urkhath'.

Khabi Jaakoh den ärofyllde: Hänsynslös kefal i den mûhadinska staden Jen. Tillhör släkten Jaakoh.

Khaf: Mûhadinskt kaffe.

Khakra: Lumiandraken Khakra undervisade tidigare i magisk flödesteori på Lothakademin i An-Thalamur. Efter att ha utsatts för flertalet mystiska olyckor och mordförsök tvingades han dock fly därifrån till Pereine.

Khali: Ett guldmynt från Thalamur som väger 1,4 gram. Värt 20 sekha.

Khamal: 'Principus orbis' i 'Kabalaorden' som låg bakom sammanslagningen mellan 'Terek' och Kabal' samt inbjudandet av raunlänningarna under det trettionde århundradet f.D.

Khammer klan Ghor den Vildsinte: Kharzims kusin vars mål är att få reda på klan drezins hemligheter för att på så sätt ena dvärgasläktet.

Khanars bok: En tjock bok som härstammar från de fallna riket Radh-Kamra. Det finns gott om historiska beskrivningar och besvärjelser nedtecknade i boken.

Khanov: Mäktig familj i Pereine som lyckats manövrera sig fram till maktpositioner i det nya riket och har fingrarna med i det mesta som sker.

Kharakhtu: Denna mortuachdrake är känd i Västmark som 'De västra bergens drake'. Det sägs att han vart sjuttionde år sveper ner över landet för att fånga sig en jungfru.

Khar-Duz: Ett dvärgiskt verktyg beståede av en metallstång med solfjädersliknande överdel, vilken används vid brandbekämpning.

Kharlah: Område i de södra delarna av Takalorr som är känt för den av henéa kontrollerade 'förbjudna skogen' där Kharlahs tempelruiner finns. Många skattsökare har försökt finns rikedom där men få har återvänt.

Kharzim klan Ghor den Väldige: En namnkunnig dvärg på Asharinahalvön vars kväden handlar om att han ensam hindrat hundratals tiraker från att välla ner från bergen och bränna bondbyarna; samt att han tillsammans med sin kusin Khammer flytt från magikraternas vrede genom att slå sig ut från magikraternas citadell på An-Thalamur.

Kharziza Reza: Marnakhtrukh som genom sin ledarposition av 'Tibans' köpmannaråd tros vara en av stadens mäktigaste, vilket dok är helt felaktigt då hon är helt i händerna på sin personliga rådgivare 'Nekkma Andeblidare'.

Khashar: Folkvald överkung som härskade i Radh-Kamra.

Khatarsis: En pirat- och smuggelhamn på ön Khatar.

Khatha: Denna fuktade mortuachdrake är i det Jargiska kejsardömet känd som 'Jargierdräpe' då det har hänt flera gånger att hon anfallit de jargiska expeditioner som försökt att korsa Krolimbergen.

Khazimbergen: Bergskedja som löper genom Asharinahalvön.

Khazimer: En vanlig dvägisk överjäst ölsort som är billigare än 'kvasr'.

Khazimkrönikan: Dvärgkrönika som beskriver en dynasti av sju kortlivade Ghorkungar, alla med namnet Khazim. Tillsammans med 'Roghankrönikan' utgör den stoffet till eposet 'den uppgående stjärnans eviga fall'.

Khazim-Renk-Ghor: Det äldsta och mest storslagna dvärgafästet, tillhörande klan Ghor. Fästet har under 'de stora krigen' blivit förstört till stora delar, men är med sina 180.000 invånare alltjämnt det största dvärgafästet. Dvärgafäste som grundas 695 f.D.

Khazims gyllene drake: Se 'Rekhem'.

Khe: Mûhadinskt mintte.

Khemir klan Zolod: Driver handelsehuset Ramiz i den ashariska staden Jarla.

Khennerkrönikan: Dvärgisk krönika som beskriver det 'femte stora kriget' och 'fösta tirakkriget'.

Khesalfisk: En stor rovfisk med långsträckt kropp, platt utskjutande nos och kraftigt underbett. Den vanliga khesalfisken förekommer finns i alla slags sjöar och vattendrag. Den går även ut i bräckvatten och finns längs hela Igonhavets kust.

Khezim klan Drezin: Den mest kände dvärgamagikern.

Khezims fenomenala exkavation: En magisk ritual.

Khezims geotropiska petrifiering: En magisk besvärjelse. Den kallas dock vanligen 'Petromorfos'.

Khezims pulveriserande hammarbane: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Julundas krossande slag'.

Khezims skakande tremor: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Skälvande jordens åkallan'.

Khezims underjordiska gnom: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Kreo Golimus'.

Khian-Renk-Drezin: Drezinfäste som övergavs då delar av fästet raserades i bakflödet efter 'förbannelsen'. Området är högmagiskt för de tre aspekterna 'biotropi', 'psykotropi' samt 'ataxatropi'. Den enda varelse som bor i fästet är mortuachdraken 'Vixharziva', vilken vaktar den oredigerade sanningen bakom förbannelsen så att den inte kommer i orätta händer.

Khilo klan Zolod hus Ziliz: Dvärg som var asharisk överjarl 2615–2646 e.D.

Khirats svarta skog: Den fruktade skogen nordväst om Drunok är högmagisk för nekrotropi. Skogen har sedan urminnes tider varit hemsökt av vandöda och andra fruktansvärda varelser.

Khirin: Ett tvåhandssvärd från Menon-Aun med månformad parerstång.

Khiz: Flod på Sinadera.

Khla-minder: Sagitaurernas urgamla vapen med en klinga fylld av inristade runor och symboler. Eggen är sylvass med utskjutande 'hullingar' och hela svärdet har ett underligt och grymt utseende. Det är mycket tungt och är helt klart anpassat till att hanteras av en mycket stark person, materialet förbryllar den mest vana dvärgsmed då det inte finns något liknande i hela 'Mundana'. Om man lyssnar noga kan man höra viskningar på ett okänt språk som likt ett mantra mumlas från svärdet.

Khod: De vandödas härskare, Förruttnelsens beläte.

Khodarianerna: I djungeln söder om den jargiska kolonin Lomar lever det ett flertal stammar som kämpar mot de jargiska inkräktarna. De mest fruktade av dessa är de som har satt sin tro till dödsguden Khod. De sysslar med bisarra ritualer och människooffer till hans ära, och deras blodtörst är beryktad i hela Lomar. Khodarianernas ledare är alla svartkonstnärer som väcker de döda till liv för att sprida förödelse och fruktan bland sina fiender.

Kholam-Renk-Ghor: Ett Ghorfäste som upprättades år 2946 e.D. på beställning av cirefalierna på den av sabrierna erövrade ön Colm. Då dvärgar i allmänhet ogillar färd till sjöss så torde det ha krävts enorma mängder pengar för att lyckas med konststycket att övertala dvärgarna. Omkring 2.000 dvärgar bor i fästet tillsammans 8.000 cirefalier, vilka kallar staden för 'Remezior Krack'.

Kholonbergen: Bergskedja som sitter ihop med Tokonmassivet i nordöstra Thalamur.

Kholon-Renk-Ghor-Drezin: Ett dvärgafäste som är något så unikt som ett samarbete mellan två klaner, nämligen Ghor och Drezin. Det byggdes på beställning av Coloniska imperiets kejsare år 3986 f.D. Fästet är viktigt politiskt då dess kung Khrun klan Drezin även är Colonans 'administrat'. Då fästet ligger perfekt för att skära av försörjelselinjer för Thalamurs armé så har de runt 120.000 dvärgarna börjat rusta upp.

Kholon-Renk-Roghan: Roghanfäste beläget i bergen norr om Colonan. I takt med att Coloniska imperiet föll samman så minskade även handeln kring dvärgafästet. På senare tid har det dock skett ett uppsving, och då främst inom vapenhandeln då både Thalamur och Consaber rustar inför ett nytt krig. Omkring 80.000 dvärgar lever nu i fästet, men det påstås att de var så många som en halv miljon när fästet var som störst. Fästet grundades 4003 f.D.

Khora: Flod på Thalamurs västra sida som rinner ut i Rhungsjön.

Khorn Passelon: Asharisk överjarl 2239–2275 e.D.

Khovsosh: Staden Khovsosh är belägen i de västra delarna av Thalamur. Staden har till uppgift att sprida vidare det spannmål som produceras ut över riket. Khovsosh har omkring 10.500 invånare.

Khraz plattnäsa: En väldig kraggbarbar med förkärlek till rått kött som även sägs kunna svinga en storyxa i en hand. Fick en gång näsan knäckt efter att ha förolämpat Baltsar Bondes hustru i dennes närvaro.

Khrazo klan Zolod hus Ziliz: Dvärg som var asharisk överjarl 2574–2615 e.D.

Khrun klan Drezin hus Vartakh: Troligtivs den skickligaste dvärgiska politikern, då han både är 'administrat' över Colonan och kung över det väldiga dvärgafästet Kholon-Renk-Ghor-Drezin. Detta trots att han blott är 150 år, vilket räknas som ungt för att vara dvärgakung. Han har mycket att tacka sin forne läromästare 'Khezim klan Drezin', vilken var den förre magikraten för Colonan.

Khrûnbergen: Ett väldigt bergsmassiv som ligger mellan Soldarn, Damarien, Sunari och Västmark.

Khshathra: Mytisk hjälte som tillsammans med Karmaith besegrar Vhigilah, Uvithaan och Thanata i en episk strid.

Khubtz: Mûhadinskt tunnbröd.

Khuril: Är i Thalamur känd som 'Den ikamriska bevingade döden' då han dök upp för 30 år sedan och bland annat sägs ha haft ihjäl en hel legion som sändes ut för att dräpa honom.

Khut-Hir-Dakh: En dvärgisk spade som används som redskap i fält.

Khut-Khar-Duz-Dakh: Se 'Khar-Duz'.

Khut-Khar-Et: Ett dvärgiskt brandverktyg bestående av en metallstav vars ena ände är formad som en cylinder, vari vatten kan fyllas på.

Khut-Lukh: En dvärgisk dolk med trekantigt blad.

Khut-Zakh-Kharz: Se 'Zakh-Kharz'.

Kiaz: Frakktirakernas ursprungliga och även största bosättning. Den ligger mitt emellan de två stora dvärgafästena 'Krhun-Renk-Roghan' samt 'Khazim-Renk-Ghor' och är därför ett ständigt orosmoment för dvärgarna. Ingen vet exakt hur många som bor i Kiaz då staden till största delen är byggd som ett grottsystem. Det ryktas om att det föds upp 'vrakher' i området vilket fått dvärgarna att rusta upp än mer. Området är dessutom lågmagiskt för alla aspekter.

Kikare: En tubkikare.

Kilitzpassagen: Ett bergspass i Khazimbergen som fungerar som den enda någorlunda lättillgängliga vägen mellan Asharien och Jargiska kejsardömet.

Kimera: En varelse med getakropp, lejonhuvud och två ormar i nacken. Den lever ensam i bergstrakter och träffas endast för att para sig. Kimeran är aggressiv och mycket farlig, då ormarna i nacken kan spotta syra och utdela giftiga bett. Den som främst drabbas av kimerans aggression är 'mantikoran', vilken hatas av kimeran över allt annat.

Kini'an tan'nivore: Alvstad belägen i de västra delarna av Iracskogen i Soldarn. Soldarn gör inte längre anspråk på marken och alverna ifråga förhåller sig neutrala i det till synes när stundande inbördeskriget (se 'Silversparre'). De runt 12.000 alverna (mestadels thism, men även kiriya och pyar) är berömda för sina skickligheter inom bågtillverkning.

Kini'an Tenev'coron: Betyder på felya 'makten och magins hägsäte' och var ursprungligen sanaris huvudstad, men det byttes till Haléa Teren av lägesskäl. Staden är med sina 50.000 invånare den största av alla alviska städer och befolkas av andra alver än sanari, även om sanari styr.

Kinyen Sina: Alarinns huvudstad vars namn betyder 'Vänskapens stad'. Den härstammar från tiden då Alarinn var en del av Consaber och har än idag kvar sina stadsprivilegier. Staden domineras av låga stenhus och långa slingrande gator. Två utmärkande landmärken finns i staden, dels en Daakkyrka med tillhörande kloster samt det slott där 'Husens råd' samlas.

Kinyen: Alvisk stad.

Kior-Duas: Hamnstad på Mio-Enara.

Kiraths sjuhövdade varg: Enligt legenderna en livsfarlig best som håller till i Kiraths svarta skog.

Kiraths svarta skog: Vid Krolimbergens östra sluttningar nära Eyrenskogarna hittar man Kiraths svarta skog. Under dess täta trädkronor, som sällan släpper ned solljuset till marken, gömmer sig många faror. Vandöda utan herrar söker sig ofta till skogen. De känner den nekrotropiska energins dragningskraft. Den döda skogen övergår sedan till en träskmark som är mer eller mindre oframkomlig. I skogens östra del, inte långt från skogsbrynet, ligger en väldig nedsjunken pyramid i svart kisel. Endast toppen sticker upp, allt annat ligger djupt under jord.

Kirilskogen: Mindre skogsområde strax söder om Danamassivets rötter.

Kiriya: Den alvstam som kännetecknas för sin strävan efter glädje och estetisk perfektion. Deras viner är vida respekterade och något som ofta förknippas med kiriya. Kiriya kan ses som relativt oambitiösa (och därmed oan-

svariga), i alla fall politiskt sett. Detta gör att de inte har några problem med att stå under thism i den sanariska alliansen samt styras feodalt på thisms villkor. Runt 800.000 alver till hör stammen vars namn kommer från felyans 'kiri' vilket betyder 'glädje'. Se även 'Emori'an kiri' samt 'Emori'an do'cenari'.

Kiriyaört: En gul ört med trattlik krona och avlånga blad. Den är unik för Sunariskogen. Örtens blad torkas och används i dekokter som läkedrog.

Kiromanti: En spådomsmetod som använder sig av handtydning.

Kisele den Harmoniska: Drakväktare.

Kisharnias torn: Ett arkitektoniskt mästerverk som fungerar som sammanträdesplats för Liljans råd. Det fungerar även som träningsplats för 'Liljans garde' som utbildas i 'Su'nai vosia lyssi'.

Kistmakare: Ett hantverkaryrke.

Kiyona Nentari sìol Dah'touin: En léaramalv som är känd för sina goda kunskaper inom svärdsfäktning, något som hon lärt sig av självaste 'Emrynn Loso'i'. Hon kan dra sin ättelinje tillbaka till Alarinns frigörelse och 'Pachail Mhor'. Ryktet säger att hon (under namnet 'stridsängeln från Dunbaton') är lång, stålig och har ett svallande gyllene hår. Sanningen är dock att hon liksom andra léaramkvinnor är relativt kortvuxen och har brunt hår.

Kjolkungen: Se 'Fiorina I'.

Klasser: Uppdelning i dvärgasamhället. Det finns sju samhällsklasser; 'de äldste' (se 'hokh'), 'dryftare', 'grävare', 'milisman', 'spindelväktare', 'tirakbaneman' samt 'undergörare'.

Kleipsydra: En tidmätare som använder sig av rinnande vatten för att mäta tiden.

Klemm II: Rikskonung i Soldarn 2335–2363 e.D.

Klemm: Rikskonung i Soldarn 2311–2334 e.D.

Klibbört: En ört som verkar lugnande i samband med liemannafeber.

Klippornas mästare: Se 'Morh'.

Klippslätten: Nordväst om den ashariska staden Tuzan Rim finns en vidsträckt vildmark som i folkmun kallas för Klippslätten. Marken består av hårdpackad sand, vars jämna yta endast bryts av jordbesthålor och uppstickande klippblock.

Klockringarorden: Orden i Tibara som fungerar som bevakare av klocktornen. Det starka ljudet av klockringande har lett till att många inom orden utvecklat dövhet. Orden lämnar ytters sällan Tibara.

Klostersjön: En helig sjö i Soldarn enligt den samoriska läran.

Kloörtsrot: En halvmåneformad rot som man kan finna i bergen på Asharinahalvön. Roten är ätbar men måste skalas och kokas annars drabbas man av svåra magsmärtor och kan till och med avliva.

Klubba: Ett kort och primitivt vapen av trä.

Klumpfisk: familj benfiskar med hög, kort kropp, reducerat stjärtparti och liten mun. De lever pelagiskt i varma hav. Av Mola mola, den vanligaste arten, som kan väga upp till 1 ton, anträffas mindre exemplar då och då i svenska vatten.

Knogjärn: Metalltillhygge formad för händer och som tillfogar extra skada vid slag.

Kobinku: Detta är en av de mest ökända familjerna i Thalamur. De är fruktade av alla, till och med av vissa högre stående familjer. Detta kommer sig av att de tros vara nära knutna till Rakhori.

Koch Katre: En bitter, men skicklig magiker och läkare som levde i Drunok.

Koch Katres kallbrand: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Putrefaktisk metamorfos'.

Kodex: Se 'codex'.

Koffernagel: En kort träkäpp som använd för att göra fast linor till sjöss.

Kofot: Ett redskap i järn som används för att bräcka.

Kofta: Ett mysigt klädesplagg.

Kofta: Köttbullar som är vanliga i Forion och Momolan.

Kogg: Ett annat namn för fartygtypen kagge.

Kohun: Forianska namnet på maj.

Koj: Sjömannens sovplats.

Kolera: En dödlig sjukdom som smittar genom förtäring av smittat vatten eller smittad mat. Diarré och kräkningar förekommer i hög grad.

Komaleptisk annullering: En magisk besvärjelse.

Kombination: Ett annat ord för 'fusion'.

Kommendör: En befälhavare över en örlogseskader.

Kommissionär: En slags mäklare som säljer och köper varor för annans räkning.

Kompani: Ofta den minsta militära enhet som i taktiskt hänseende tilldelas självständiga uppgifter. Kallas ibland även 'fänika' (när det gäller fotfolk) och fana (inom rytteriet). I vissa länder (till exempel Consaber) består kompaniet av ett flertal plutoner, vanligtvis fyra, och anförs av en löjtnant. Ett sådant kompani består således av 100–180 man.

Kompani: På örlogsfartyg, hela bemanningen, det vill säga manskap, befäl och soldater.

Kompass: Ett navigeringsinstrument vars nål eller gradskiva alltid pekar mot norr.

Komplex: Ett annat ord för 'ritual'.

Komplexism: Term inom historieforskning där det anses att alla historiska skeenden har multipla orsaker och verkan. Orsaker går att spåra från tidernas begynnelse – ingenting får lämnas därhän. Allt är sammanlänkat.

Komponent: En del i en magisk artefakt. De vanligaste komponenterna som förekommer är generator, ackumulator, transformator, projektor, stasisfält och aktivator.

Komposition: Ett annat ord för 'qadosh' som används inom Kabalaorden.

Kon Karon: Melûckas starkaste familj.

Koncentrering: Ett annat ord för 'väva' som används inom Kabalaorden.

Koncentrisk borg: Den typiska borgarkitekturen, med en borgkärna som omges av en eller flera yttre försvarsringar, till exempel murar, vallar eller gravar.

Kongelat: Ett annat ord för 'kongelerade filament'.

Kongelatlunden: I denna lund i Skugglandet skall det, enligt sägner, växa eller uppkomma kongelat från nästan alla aspekter man kan tänka sig. Vissa legender nämner hur utblottade och fattiga har hamnat i Kongelatlunden och lyckats få med sig säckvis med kongelat tillbaka till Mundana, för att där sälja dem alla och nå stor framgång.

Kongelatum: Ett annat ord för 'kongelat' som används inom Kabalaorden.

Kongelera: Handlingen då magiska kongelat tillverkas med en alkemisk process.

Kongelerade filament: Filament stelnade till fast fysisk form. Används som reservenergi vid besvärjelser, ritualer och alkemi.

Kongelering: En alkemisk process som används för tillverka magiska 'kongelat'.

Konkubin: Manlig eller kvinnlig tjänare vars uppgift är att underhålla sin herre eller fru med sång, dans, berättarkonst eller sexuella aktiviteter. Konkubiner är mycket vanliga i Thalamur.

Konnetabel: Stallmästare.

Konsekvensens lag: En av magins lagar som säger att det som är gjort är gjort och att inget kan göras ogjort.

Konservatoriet i Talon: En musikskola i Soldanrs huvudstad som har förfinat allmoges musik med inspiration både från Consaber och Thalamur.

Konstrukt: Ett annat ord för 'magisk artefakt' som används inom Kabalaorden.

Konsultator: En jargisk jurist.

Kontrollera sylf: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Belags lydiga tjänare'.

Kontrollera undin: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Augus hydrologa kommando'.

Konungens lojala undersåte: En magisk besvärjelse.

Konungens råd: Konungens råd utgörs av konungen samt de elva viktigaste ämbetsmännen i Consaber. Konungens råd är dock inte ett beslutande organ utan ett rådgivande organ.

Konungens trogna: En konungatrogen soldisk orden som består av ofrälse krigare vilken använts av 'Sahsar den vidsynte' för diverse mer eller mindre ljusskygga uppdrag.

Konungens vägvakter: Beridna soldater i Consaber som ser till att vägarna är säkra att resa efter.

Konvoj: Ett antal handelsfartyg som seglar tillsammans. Skyddas ibland av eskortfartyg.

Koppar: En rödaktig mjuk metall som är värd ungefär 150 silver per kg. Densiteten är 8,93 kg/l och smältpunkten 1083°C. Koppar kan legeras med tenn för att erhålla brons och med zink för att erhålla mässing.

Koppar: Ett asharinskt och soldiskt kopparmynt som är värt en tiondels silverdaler.

Koppardirham: Ett mûhadinskt kopparmynt som är värt en 33: e-dels silverdirham.

Korgflätare: Ett hantverkaryrke.

Korparna: Här som sänts ut för att bekämpa Vrimzikiel. Hären leds av Dann Casen.

Korpral: Militär gradbeteckning. En korpral för vanligtvis befäl över en grupp.

Korpus Kollapsis: En magisk besvärjelse.

Korsarkrigen: Strider mellan pirater och den ashariska flottan i Rhungsjön.

Korset: I magikernas Ziu symboliserade stjärnbilden korset lycka och välgång. Det sades att barn som föddes under molnfria nätter, då Korsets stjärnbild syntes, blev friska och välmående, medan barn som föddes under molniga, stjärnlösa nätter blev för evigt förföljda av otur.

Korsstav: En korslagd stav som används för att mäta solens, månens eller en stjärnas höjd över horisonten. Mindre exakt än en kvadrant eller astrolabium.

Korsyxorna: Ett piratband som härjar över hela Stormarnas hav med Katharsis som huvudbas. Deras ledare har blivit utbytt ett flertal gånger men nu är det Kalim den fruktade från Thalamur som styr över piratbandet.

Kortbåge: En enkel pilbåge som ofta används i jakt.

Kortlans: En kortare och mer lättmanövrerad 'lans'. Används främst som övningsvapen.

Kortslutning: Ett annat ord för 'dissipation' som används av mindre sofistikerade magiker.

Kortsvärd: Ett enhandat och tveeggat svärd som används främst som stickvapen.

Koryfé: Titel som kan jämföras med överhuvud.

Kosmiska krafter: En samlingsbeteckning för heliotropi, selenotropi och astrotropi.

Kosmos lagar: Det finns huvudsakligen tre typer av kosmiska lagar: universella lagar, gudomliga lagar och naturlagar. Lagarna är hierarkiskt indelande, naturlagarna är underkastade de gudomliga lagarna, vilka i sin tur är underkastade de universella lagarna. Alla dessa påverkar skapelsen.

Kovsosh: Thalaskisk hamnstad som exporterar spannmål och saltad fisk.

Koyn: Drakguden. En inkarnation av drakarnas gemensamma väsen, vilken även är en visdomsgud. Koyn framställs ibland som en gigantisk drake med två huvuden. Det ena huvudet symboliserar det som varit och det andra symboliserar framtiden. Dyrkas av ödlefolket. Symbolen för Koyn är en cirkel med en klo inuti.

Koyn-aaz: Betyder Drakens barn och är ödlefolkets namn på sig själva.

Koyn-baara: Kast hos ödlefolket som styr deras samhälle. Hela kastet fungerar som ett slags sammanslutning av präster, häxdoktorer, andebesvärjare, magiker och byråkrater.

Koyn-razz-daa: Kast hos ödlefolket som för länge sedan ett högt stående kast av vetenskapsmän och forskare som numera räknas knappt stående ovan arbetarnas kast.

Koyn-taaz: Ödlefolkets språk som i princip är omöjligt att uttala för någon som inte är av deras släkte. Detta beror på att deras fonetik bygger på ljud som övriga raser inte kan efterlikna då koyn-aaz stämband och halsresonans har en speciell utformning.

Koyn-vzo-ozol: Kast hos ödlefolket vilket är simpla arbetare som utgör den absoluta majoriteten av ödlefolkets samhälle. En koyn-vzo-ozol har inte mycket att säga till om vad beträffar sitt levnadsöde utan ses som en levande resurs, eller slav om man så vill, som brukas där den behövs.

Koyn-zaart: Detta är krigarnas kast hos ödlefolket. Deras uppgift är att beskydda samhället från såväl inre som yttre hot. Deras uppgift handlar i första hand om bevakningen av ödlefolkets städer och byar.

Koyn-zeek-beel: Det högst stående kastet hos ödlefolket är inget som återfinns i det världsliga samhället. Den som har nått till detta kast anses ha lyckats bli en del av Koyns storhet det vill säga att man har uppnått reell gudomlighet.

Koyn-zool: Detta är ett slags härskarkast hos ödlefolket. Vad som är unikt för detta kast är den ständiga maktkamp som pågår där inom. Det är nämligen så att rätten till tronen alltid innehas av den starkaste av koynzool då den som lyckas döda den sittandes Zool-Oyn också är den som tar dennes plats.

Kozinn: Helande dryck som framställs av vildvippor.

Kraalenbergen: Väldig bergskedja på Asharinahalvön.

Kraalen-Renk-Roghan: Fäste beläget i norra 'Khazimbergen' som med sina 100.000 dvärgar är Roghans näst största. Fästet är till stora delar uppbyggt av de henéaslavar som tillfångatogs under 'tredje stora kriget'. Det ryktas om att det fortfarande finns slavar i fästet, vilket dvärgarna naturligtvis förnekar. Fästet övertogs från Ghor och rustades upp 4897 f.D.

Kraalens brinnande sjö: Bland Kraalenbergens topppar ligger en svavelosande sänka. Enligt dvärgiska legender skall sänkan en gång ha varit platsen för ett stenfäste, uppfört av avfällingar av dvärgaklanen Ghor som sökt sig från Vontars påbjudna elementarmagi till de förbjudna svarta konsterna. Vontar straffade dvärgarna med

ett stjärnfall som tillintetgjorde fästet.

Krack: Fästning eller fort på faliska.

Kraden Nanórgona den grymme: En nekromantiker som levde i staden Edron på ön Cai för 2200 år sedan. Kraden Nanórgona sägs ha lett till att drakarna anföll och ödelade staden.

Kradhakz: En tirakisk variant av 'confarz' som är något kortare än orginalet.

Kraft: En annan term för 'filament'.

Kraftkälla: En kraftkälla är en av universums urkrafter som magikern kan dra krafter från. Magikern drar krafter indirekt från kraftkällorna genom en eller flera aspekter. Se även 'aspekt'.

Kraftlinjer: Osynliga linjer som förmedlar kraftströmmar mellan olika platser.

Kraftmonolit: En kraftmonolit är en stor rest sten som är laddad med magisk kraft som den samlat under många hundra år. De fungerar som ett slags batterier som en magiker kan tappa från.

Kraftstormar: Det samma som en 'magistorm'.

Kraftströmmar: Med kraftströmmarna färdas den kraften från kraftkällorna.

Krafturladdingar: Se 'magiska urladdningar'.

Kraggbarbarer: Se 'Kraggfolket'.

Kraggbergen: Kraggbergen ligger norr om Drunok. De är klippiga och till stora delar väldigt ogästvänliga, med toppar som är snötäckta året om. Det går inte att odla något i dessa karga trakter, och växtligheten är mycket sparsam. Där växer knotiga fjällbjörkar och risiga snår, men ju längre neråt Eyrenskogen och den stora slätten man kommer, desto mer varierad och livskraftig blir vegetationen. Vintrarna i bergen är mycket kalla och långa men när våren kommer smälter isen och snön till väldiga vårfloder som får landskapet att grönska.

Kraggfolket: I Kraggbergen, Khazimbergen och i Grolimbergen lever ett släkte av storväxta och fysiskt imponerande människor. De lever mest för sig själva, även om de har handelskontakter med både människor och dvärgar. Dessutom verkar de ha en väldig respekt för misslorna. Både männen och kvinnorna är storväxta, med stor muskelmassa och kraftig kroppsbyggnad. De är ljusa i hyn och har alla typer av färger på både hår och ögon.

Kragghäst: En starkare variant av 'nordlandshäst' som framavlats av 'kraggbarbarerna'.

Kraggsvärd: Det största av alla svärd; det används av kraggbarbarerna.

Kragh-Renk-Drezin: Efter att Khian-Renk-Drezin fallit samman efter vävandet av 'förbannelsen' så gav sig de överlevande dvärgarna mot 'Kraggbergen'. Fästet grundades 6631 f.D. och har sedan dess vuxit och omfattar numera nästan 80.000 dvärgar.

Kraghuva: En lös krage med huva som man bär ovanpå manteln. Kraghuvans struts längd varierar med modenycker.

Kramdan II: Rikskonung i Soldarn 2630–2654 e.D.

Kramdan Store: Rikskonung i Soldarn 2618–2629 e.D.

Kran: En anordning som används för att lyfta laster. Det finns många olika sorters kranar, de vanligaste är: timmermannens kran, mastkranar och styckegodskranar.

Kranoog: Hjälte som grundade Jargien genom att ena de åtta städerna i området redan 2705 f.D.

Krell: Betyder vapen på rukh.

Krell-Dar-Khim-Khadh: Se 'Dar-Khim'.

Krell-Dar-Zhon-Khadh: Se 'Dar-Zhon'.

Krell-Hir-Kharz: Enhandad dvärgisk yxa med en rak bila och yxpik.

Krell-Hon: Dvärgiskt armborst som laddas med en hävarm och som är försett med en bajonett.

Krell-Hon-Spaz: Se 'Krell-Spaz'.

Krell-Khan-Hon-Spaz: Ett dvärgiskt vapen som skulle kunna beskrivas som ett mellanting mellan 'Krell-Spaz' och en 'ballista'. Det krävs tre personer för att driva vapnet; skytten, svängaren och laddaren.

Krell-Kharz: Tvåhandvarianten av Krell-Hirkharz som kan brukas i en hand av de starkare dvärgarna.

Krell-Lukh: Ett dvärgiskt enhandssvärd med rak tveeggad klinga.

Krell-Spaz: Dvärgiskt armborst som laddas automatiskt när avtryckaren förs fram och tillbaka.

Krell-Zar: Dvärgisk stridshammare med pik.

Kreo Golimus: En magisk ritual.

Kreo Helionus: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Helionens kosmiska kallelse'.

Krhun-Renk-Roghan: Roghandvärgarnas första fäste som grundades 6829 f.D.efter det att deras bosättningar i Sunari blivit nedbrända av alverna under första stora kriget. Det är beläget i centrala 'Khrûnbergen' och ser till skillnad från de flesta andra Roghanfästen ut som ett normalt dvärgafäste byggt till största delen under jord. Det har dock vuxit upp en handelsstad runt fästet, där en del handel sker med Västmark och Soldarn. Runt 120.000 dvärgar bor i fästet.

Krigarpräst: En medlem i en aktiv militär gren av munkväsendet. Dessa stridstränade munkar sköter bevakningen av de heliga platserna och kan även deltaga i korståg.

Krigsfurst: Militär titel som heter 'cirecelranc' på faliska och motsvarar 'kapten' inom Cirefaliska samväldet.

Krigsmaskin: Större vapen vilka används i krig och som kräver maskinister för att användas; se 'ballista', 'esprignal', 'katapult' samt 'trebuchet'.

Krihk: Stendolk som används hos rurahkerna.

Krikkdûrr: Betyder krigsmästare på 'sakhra' och är benämningen på veteraner bland tirakernas 'stamkrigare'.

Krippsav: Ett vapengift som framställs ur krippträdets gulbruna sav.

Kruppträdet: Egenteligen inget träd, snarare en buske, som är mycket giftigt.

Kristall: En sorts magisk artefakt som en ackumulator och minst en aktivator. Kristaller kan användas för att lagra magiska filament.

Kristallarkiven: Plats i Drömriket där det sägs att allt som någonsin hänt har lagrats i gigantiska minnesbanker i form av kristaller. Arkiven skall också innehålla en förteckning över samtliga väsens sanna namn.

Kristallkula: Ett spådomshjälpmedel som består av en kula i glas eller kristall.

Kristallomanti: En spådomsmetod där en kristallkula används för att få fram järtecken.

Kristallorden: En religiös orden skapad som motvikt till Det vita klostret för att hejda klostrets expansion. Det heliga fälttåget mot Det vita klostret är den militäriska Kristallordens viktigaste mål, och dagen för fälttåget firas varje år som ordens heligaste. Orden har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Kristallpalatset: Den momolanska ekhbetens (drottningens) palats i Locarda.

Kristallsläkten: Den momolanska drottningsläkten. Lever i kristallpalatset i Locarda. När den äldsta dottern fyller 33 år är det lag på att hon ska mörda sin moder och ta hennes plats som Ekhbet.

Kroknäsa: Öknamn för Conner II.

Krokodilspjut: Ett mycket långsmalt spjut som används till krokodiljakt av tirakerna i trakterna kring Tiban.

Krolimbergen: En bergskedja norr om Jargiska kejsardömet.

Krolim-Renk-Ghor: Ett mytomspunnet och isolerat dvärgafäste i 'Krolimbergen' norr om Jargiska kejsardömet. Mycket litet är känt om fästet ifråga, inte ens invånarantalet.

Krolim-Renk-Samar: Övergivet Samarfäste som efter 'Samars offer' bytte namn till 'Renk-Samar Maz-Vontar'.

Kronodycle: Danarths huvudstad under kronokraternas tidevarv. Stadens centrum var det väldiga citadellet uthuggen ur en svart kronotropisk monolit. Staden heter numera An-Thalamur och är huvudstad i Thalamur. Citadellet används fortfarande och tycks vara opåverkat av tidens gång fastän det byggdes för mer än 8.000 år sedan.

Kronokraterna: Samlingsnamn för de kronomantiker som styrde över Danarth.

Kronomark: Den mark som konungen inte förlänat till sina hertigar. Konungen styr istället själv jorden, grevarna inom området kallas 'markgrevar'.

Kronotropi: En magisk aspekt som har sin källa i tid och dess lopp.

Krossade spegelns förbannelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Onda ögat'.

Krotzbergen: Bergskedja på Takalorr.

Krukmakare: Ett hantverkaryrke.

Krumhorn: Ett blåsinstrument i trä som liknar säckpipans pipor. Krumhornet låter fränt nasalt och har bara drygt en oktavs tonomfång, men det finns krumhorn i tonlägen.

Kryddöarna: Mitt i Söderhavet ligger ett antal öar som tillsammans brukar kallas Kryddöarna, givetvis på grund av den omfattande handel med kryddor som förekommer i området. Kryddöarna är ingen organiserad stat, utan styrs som en plutokrati, vilket betyder att makten ligger i handelsmännens (och -kvinnornas) händer. Dessa handelshus konkurrerar intensivt med varandra, och med en ständig oro för dhurkoorska sjörövare så förefaller handeln mycket snabb och intensiv.

Krylon: Flod som rinner ned från Khrûnbergen och bildar en naturlig gräns mellan Damarien och Västmark.

Krynir: En kloförsedd, ödleliknande varelse som har isliknande hud och lever i de kalla områdena i norra Mundana. Den som blir biten av en krynir drabbas ofta av förfrysningsskador.

Kryotropi: En magisk aspekt som har sin källa i köld.

Kryptering: Ett sätt att förvanska en text så att bara den som känner till krypteringsmetoden kan läsa texten.

Kuadra: Det kyrkligta jargiska namnet på gräsmånad (april).

Kubera: Snöflingan, Snöfallets gudinna. Kuberons hustru.

Kuberon: Köldens gud, Vandraren över isvidderna. Vinterkungen. Kuberas make.

Kujuna: Horndraksguden enligt raunlänningarnas religion.

Kularmborst: Variant av lätt armborst som skjuter kulor istället för skäktor, används ofta som jaktvapen.

Kularr: Tirakiskt örike Kularr (på öarna öster om vad som nu är Berenholt). Tirakerna fördrivs 5599 f.D. av Zargan.

Kulg: Ett stort tirakiskt guldmynt som väger 15,1 gram. Värt 160 trugg.

Kuling: Vindstyrkor mellan bris och storm.

Kulram: Ett räknehjälpmedel.

Kult: Ett annat term för 'religion'. ‚Används vanligen för mindre religioner, ibland men inte alltid malteistiska (onskefulla) religioner.

Kummel: Ett stenröse eller mindre torn.

Kummelgast: En mycket ovanlig form av högre vandöd som måste sluka själar för att bevara sin kraft. Kummelgasten har förmågan att lösgöra en icke fysisk manifestation av sig själv som jagar själar i närheten av dess kropp. När den slukat själar så kan den åter ta kontroll över sin kropp som annars är helt orörlig. I sin ickefysiska form tar kummelgasten endast skada av magiska eller helgade vapen samt magi.

Kung Frost: En gud, människa eller demon som ständigt omges av kyliga vindar enligt veddofolket.

Kungagravarna: I Soldarn ligger Tårarnas dal och inhuggna i dalens klippväggar ligger kungagravarna. Även om vägen dit är svår händer det dock att magiker och troende tar sig dit för att undersöka de underliga fenomen som sker vid den urgamla begravningsplatsen. Fenomenen tar sig formen av kraftiga magistormar, ekande ljud och underliga ljussken. Vad som orsakar de underliga effekterna vet ingen.

Kungliga flygdragonerna: Consaber är unikt på så sätt att det har en flygande väpnad styrka. De kungliga flygdragonerna består av två divisioner av heavé-drakar med ryttare. En division är alltid i flottans tjänst och är stationerad på två av de fyra fartyg som är särskilt utrustade med drakstallar och följer med till havs. Den andra divisionen är baserad på Slottsholmen i Calnia. Flygdragonerna används för spaning, snabb transport, kurirtjänst eller attack.

Kungliga Postiljonsverket i Consaber: Organisation som ser till att kommunikationerna fungerar inom Consaber, se även 'vägvaktsträning'.

Kungsbräde: Ett nobelt brädspel mellan två spelare, en med röda pjäser och en med svarta. Pjäserna har olika sätt att förflytta sig på och målet med spelet är att inom 60 drag ha erövrat motspelarens kung, alternativt intagit flest strategiska rutor på brädet (vinstrutor). Spelet kommer från Sung och har i olika varianter spridits över nästan hela 'Mundana' och spelas så gott som uteslutande i finare sällskap.

Kungsfisk: En röd abborrliknande havsfisk.

Kungslykta: En buskliknande växt med tydligt släktskap till den mûhadinska vallmon. Fruktkapseln rymmer en ljusgul saft som erhåller kraftigt balansnedsättande egenskaper när den blandas med alkohol. Kungslyktans blad är uppskattade som krydda.

Kunskapens lag: En av magins mest grundläggande lagar som säger att all kunskap är makt.

Kuradi: Ett ganska litet monster med kropp, två större ben och två mindre armar mellan dessa två ben, samt ett huvud framför kroppen. Ögonen kan riktas oberoende av varandra, vilket gör att den är svår att överraska. Storleken varierar från knappt en till drygt tre fot. Den lever i övergivna ruiner från 'Coloniska imperiet'.

Kur-baaker: Ett ebhronitisk harnesk av lamellpansar som täcker soldaten ner till midjan.

Kurfurst: Cirefalisk titel som ungefär motsvarar 'hertig' i Consaber.

Kurir: Sändebud, till exempel en soldat med uppgift att förmedla en order till från en fältherre till en lägre officer, eller en civil postryttare eller emissarie.

Kurtin: Ett murverk. I en fästning med flera murar betecknar kurtinen ofta den yttersta av dessa.

Kusik Borogorna: Taupisk magiker i Kabalorden

och principus regus för Excelcius-akademien på ön Excelsior i Ebhron.

Kusiks krossande käftar: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Bizars retroaktiva disintegration'.

Kuzbark: Insekternas gud som sägs ha en tusenfotings kropp och en människas huvud.

Kvadrant: En vinkelskiva med ett lod som används för att mäta höjden på solen, månen och polstjärnan.

Kvanta: Mängd, ofta i bemärkelsen av 'antal magiska filament'.

Kvarter: Ett volymmått som motsvarar fyra jungfrur (3,28 deciliter).

Kvartermästare: En förman som ansvar för ordningen inom ett kvarter (ett halvt vaktlag).

Kvarting: Ett litet sabriskt silvermynt som väger 0,5 gram. Det går fyra kvartingar på ett silver.

Kvasr: Starkt och mörkt överjäst öl som tillverkas av dvärgarna. Den är överjäst och mycket mättande att dricka. En egenhet med ölet är att dess malt inte görs av korn utan av rostade insekter, en annan är att det vinner på att lagras. Sägs ha skapats av 'Vathar klan Ghor'.

Kveit: En stor flatfisk.

Kvicksilver: En flytande silveraktig metall. Giftig vid förtäring. Värd 400 silver per kg.

Kvädare: Dvärgar som har till uppgift att skriva och framföra kväden baserade på dvärgakrönikorna.

Kynborea: I många annaler och skrifter, både historiska och mer sagolika, nämns det gamla riket Kynborea. Trots många hänvisningar och omnämnanden har ingen lyckats placera riket på världskartan. Riket tycks ha stått som starkast årtusendena efter Mörkret, men sedan gått under i sju på varandra följande katastrofer. Om riket verkligen existerat eller endast är en legend vet ingen.

Kypare: Tunnbindare. På den som arbetar med att tillverka tunnor och packa fisk eller valkött i salt.

Kzamin: Cirefalisk stad på ön Dazava. Den är inte särskilt välbefäst i cirefaliska mått mätt, endast en mindre stadsmur omger staden. Stora delar av befolkningen är sysselsatt med skogsarbete, vilket avspeglas i att många stadens hus är byggda i trä. Kzamin är även känd för sin boskapsmarknad som hålls varje år vid hösten. Omkring 16.000 invånare bor i staden.

Källa: Se 'kraftkälla'.

Kärlekens väckande gnista: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Madriannas förföriska sång'.

Kärleksfloka: En ört som används vid brödbak. Kärleksflokan har lusthöjande egenskaper.

Kärvhosta: En smittsam sjukdom.

Kölhala: Att dra upp fartyget på en strand och tippa det åt sidan för att kunna skrapa, reparera, tjära och underhålla skrovet.

Kölhala: En bestraffning till sjöss som innebär att offret dras runt under skrovet med rep.

Kölherre: Används ibland som titel på 'kapten' i Asharien och Soldarn.

Körsnär: En hantverkare som tillverkar klädesplagg i skinn, och päls.



Laban: Rikskonung i Soldarn 2752–2789 e.D.

Laboratorium: Namnet på alkemistens verkstad eller arbetsrum.

Laddning: En alkemisk process används för att ladda 'filament' i en 'ackumulator'.

Ladovis Isskägg: Gammal magiker som är en skicklig kryomantiker. Han håller sig för sig själv och sägs vara vaktaren över 'den bittra köldens fäste'.

Laerm: Ett öde grevskap i hertigdömet Negaidh på sabriska ön Danbréann som hade varit helt livlöst utan sin myckna gruvdrift, där man både bryter järn och dvärgakol.

Lafanyn: En forskare från Stora arkipelagen som reser som passagerare på olika skepp och utför diverse optiska experiment som tros ha med navigation att göra.

Lagath: Jargisk provinshuvudstad belägen i provinsen Lemira. I Lagath finns ett stort varv som står för byggandet av den största delen av den kejserliga flottans galärer. Staden exporterar vin, kryddor och honung.

Lager: Om ett ljust underjäst öl inte passar in under någon speciell kategori så hamnar det under kategorin 'lager' efter staden 'Lagath' i Jargiska kejsardömet.

Lagmännen: Organisation i Stora arkipelagen som ansvarar för krigsmakten samt upprätthållandet av lag och ordning.

Lahid: Titel inom Mhîmrätten som ges till gamla ansedda män, men den avser också bönförrättarna.

Lahiderna: Mhîmpräst.

Lahwan: Se 'Ben Lahwan'.

Laila: Kvinnlig läkare på Asharinahalvön som inte är ovan i strid och har nedkämpat många motståndare.

La'itha: Misslespråket, vilket i själva verket består av ett antal närliggande dialekter eller underspråk som i princip enbart talas av misslor. De olika dialekterna är så pass lika att de är begripliga sinsemellan, men skillnaderna är trots detta ganska stor – man hör att det är skilda språk, men man kan fortfarande begripa dem. Liksom de olika alviska dialekterna så har la'itha en unik egenskap: det saknar all släktskap med andra mundanska språk.

Lak-Fiz: Roghandvärgarnas stridskonst med Krell-Zar.

Lalasta: Lalasta är en ö i Stormarnas hav som under lång tid var ockuperad av Ebhron och fortfarande är svurna till dem på grund av ett ogynnsamt fredsfördrag. Folket på ön har länge varit isolerat och lidit av svält och stridigheter men nu har ebhroniternas grepp om dem börjat lösas upp och en ny värld har öppnat sig för Lalastas invånare. Ön har härjats av inbördeskrig men läget har på sista tid stabiliserats.

Lalastier: Ett folkslag vars ursprung är ön Lalasta. Lalasterna är något mindre och smidigare än den vanliga vanaren och drabbas sällan av övervikt. Håret är nästan uteslutande svart, ofta med en blååktig ton, men det förekommer att kvinnor och män väljer att bleka håret vitt med hjälp av giftiga dekokter då detta ses som exotiskt. En man skall gärna visa upp sin fru, eller sina fruar, eftersom det är hög status på detta. Således är det inte ovanligt att de lalastiska kvinnorna är mycket lättklädda.

Lamar: En grönskande ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. På ön finns Gozarzynastempel. De fromma präster och prästinnor som lever där erkänner sig till en uråldrig religion, vilken förordar köttslig förlustelse och stora mängder berusande dryck, brygd på de vilda bär som växer runt om på ön. Templet är förfallet och liknar mest en ruin, men det verkar inte bekomma sektens anhängare. På grund av inavel bland medlemmarna så är flera av medlemmarna missbildade och ganska klena i förståndet. Dessa anses dock upplysta och heliga.

Lamellpansar: Rustningstyp med avlånga metallplåtar som är hopnitade eller fastnitade med varandra. Kräver vaddering för att bäras bekvämt.

Lamia: En lamia är en högre besjälad vandöd med mänskligt utseende. Dess hud är blek och sval såvida den inte nyligen druckit blod, då den får en mänsklig lyster. Lamior kallas även för vampyrer och kan endast vistas ute på natten då de tar skada av solljus. Många lamior är involverade i de tre kulterna Commersium lamia, Incantamenti lamia och Necotorum lamia.

Lamiablod: För att skapa en lamia behöver man blodet från en annan lamia. Detta är således ett viktigt alkemiskt preparat.

Lampmakare: Ett hantverkaryrke.

Lampris: En stor fisk med oval och från sidorna hoptryckt kroppsform.

Lamur: Stad belägen i distriktet Lativa i provinsen Jargien. I staden bor 8.000 invånare, men invånarantalet sjunker stadigt på grund av återkommande, mystiska sjukdomsepidemier. Från staden exporterar man boskap, pälsverk och finsmide.

Lanacka: Mellanstort mûhadinskt fartyg med två master. Längden är normalt 13–24 meter. Masterna är riggade med loggertsegel.

Landet mellan haven: Ett annat namn på 'Ziu'.

Landon Ross: Asharisk överjarl 2143–2158 e.D.

Lanell: Mäktig mûhadinsk släkt i Belu. Överhuvud för släkten exil-mûhadinen Mumadh. Släkten har full kontroll över ett par mindre gruvor i Belus nordvästra hörn.

Lanfair: En pirat från staden Intouk i Tokon. Hans skepp har segel och flaggor pryds av stora röda drakar.

Lanos: Hamnstad på Mio-Enara.

Lans: Spjutliknande vapen som används från hästryggen, oftast med spets.

Lansal Spelman: En bard och sagoberättare som reser med olika fartyg över Mundanas hav.

Lanshake: Metallögla som nitas in i riddarens bröstplåt för att shjälpa denna att hålla upp lansen, samt att undvika att lansen stöts upp i armhålan vid träffögonblicket.

Lanterna: Lykta.

Laono: Detta är, tillsammans med Mio-Kaon, den största staden på Mio-Enara. Staden har omkring 1.000 invånare.

Laran: En colonisk matspecialitet som tillagas av oxkött.

Larbilius förlängda kliv: En magisk besvärjelse.

Larbilius underbara teleportation: En magisk besvärjelse.

Larbilius återfunna egendom: En magisk ritual.

Larbilius: Hovmagiker hos kung Ancanogel den Rättframme. Dödades år 952 av jargiska inkvisitorer från Drunok.

Larlitta: Se 'St Larlitta'.

Larmokk: Tirakbosättning på Sinadera som ligger uppe i den tätaste skogen.

Larnbrou: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är hertig Walhelm Larnbrou. Ättens förläningar är ett hertigdöme (Västerbrygga).

Larsus: Människa som nått apoteos genom att uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Lascaris: Känd jargisk släkt.

Lasha: Ett kedjevapen från Eumo som liknar stridsgisslet, men är längre och har mindre kula.

Lassuni: En typiskt gammal colonisk och nordthalasisk maträtt som består av kyckling.

Lastdryghet: Vikten (och ibland vikten) som fartyget kan lasta. Mäts i sabriska ton.

Lathi: Ett alviskt heraldiskt vapen.

Laths kloster: Ett par mil upp i Khrûnbergen på Asharinahalvön finns en dalgång vilken leder upp till Laths kloster, vilket är Zoriánordens heligaste plats. Klostrest ligger på det kända Solberget som alltid varit högmagisk för heliotropi. Dalens övre del är så brant att trappsteg huggits ut ur berget – denna trappa är känd som de sex tusen trappstegen. Själva klostret består av ett tiotal sten- och trähus som bundits samman med hjälp av en stenmur.

Latinsegel: Ett triangulärt segel som fästs i överkanten mot en lång diagonal bom.

Latitud: Avståndet norrut eller söderut från ekvatorn. Mäts i grader och minuter.

Lativa: Distrikt i provinsen Jargien.

Latzaranc: Militär titel inom Cirefaliska samväldet, se 'sjöfurst'.

Latzaziir: Kapten för ett cirefaliskt fartyg.

Laudate: Jargisk 'baron'.

Laudates: Titel i Jargiska kejsardömet som ungefär motsvarar 'baron' i Consaber.

Laura den Glada: Drakväktare, känd för sitt glada skratt.

lb: Förkortning för 'libra', vilket betyder 'pund på jargiska (anges med symbolen '£').

Léara: Den alviska hedern.

Léaram: Alvstam vars namn betyder 'de hedersamma', vilket kännetecknar deras mentalitet. I likhet med henéa har de mycket god hörsel, då de kan rikta öronen. De splittrades från de övriga alverna under och efter 'tredje stora kriget' då de vägrat ställa upp på thisms sida. De vandrade österut för att efter lång tid möta på barbarerna från Tokon, ett folk som de trivdes tillsammans med och även beblandade sig med (vilket gjort att léaram är den enda alvstammen där männen har skäggväxt). Tokons kultur märks i att runt var tionde léaram tillsvär sig 'Tokons gamla tro' samt att de använder tokons runor istället för felya-nai. Stammen delas upp i 68 olika hus eller klaner ('sìol' på felya alarina) vilka alla har en representant i husens råd i Kinyen Sina. Totalt sett finns det kring 350.000 léaram. Se även léarams egna land 'Alarinn' huvudstaden 'Kinyen Sina' samt det sabriska grevskapet 'Felosi'.

Leclero: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Ledknotor: Spelas med knotor från döda djur och liknar kulspel, det gäller att knocka undan motspelarens knotor och lägga sina egna så nära mitten av planen som möjligt. Spelas ofta av 'junkrar'.

Ledljus: En dvärgapräst som alltid skall finnas till

hands i dvärgakyrkor och där kunna ge råd och vägledning. Ledljus bistår även vid tolkandet av dvärgarnas heliga skrifter.

Legator: En kejserlig jargisk diplomat.

Legio Colonan: Ett stort sabriskt magikersällskap. Detta sällskap är indelat i en mängd hus där de största husen kan ha upp emot hundra medlemmar medan de mindre bara har ett tiotal medlemmar. Legio Colonan följer en magikertradition som har sina rötter i det gamla Coloniska imperiet.

Legis Constance: Regler för ridderlighet som härstammar från drottning 'Constance I av Consaber' och betonar att riddaren är modig, ädel mot kvinnor, ödmjuk, arbetsam, generös, rättvis och barmhärtig.

Legoknekt: En soldat som säljer sina tjänster till högstbjudande.

Leijon: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är rikskonung Sachsar Leijon. Andra viktiga medlemmar är hertiginnan av Borons ängar; greven av Västskog; rikets fogde; och förstås hjälteriddaren herr Ivian. Ättens förläningar är Rikskonungens kronomark, ett hertigdöme (Borons ängar), fyra grevskap och 14 baronier.

Leijonrött: Äkta kungavin från Soldarn och rikskonungens personliga vingård. Det är halvtorrt och rött samt mycket dyrt.

Leijonsborg: En borg i baroniet Lundnäs.

Lejonligan: En sammanslutning av jargiska gladiatorer.

Lekare: Ledarna för de troende på guden Rotrax.

Lelldorin: Ett alviskt sticksvärd som brukas i en hand.

Lemendien Silverfjäder: Pyaralv som är frijarl i Tuzan i Rim.

Lemingo: 'Kamorfernas' språk.

Lemira: Forntida rike som numera är en provins i Jargiska kejsardömet.

Lemira: Långsträckt provins i Jargiska kejsardömet sydöst om Daval. Det finns fyra stora hamnstäder längs kusten: Morus, Agadir, Lagath och Jukon. På ön Dram ligger staden Karpal. Lagath är provinshuvudstad.

Lemire: Känd jargisk släkt.

Lemirier: En stor jargisk enmastad galär.

Lemlis böjda ljusstrålar: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Riannas totala transparens'.

Lemlis illusionisten: En illuminator i Den skimrande vägen.

Lenae: Se Jordmodern.

Leng: Ett svärd från Eumo som ser ut som en större variant av huggkniv.

Leoni: Denna Tarhais minsta stad är också den mest isolerade och är till skillnad från de andra två byggd i inlandet. Dryga tusentalet lever i Leoni.

Leoni: Skogsbeklädd ö som ingår i öriket Tarhai.

Leopardbergen: Bergskedja med evigt snöklädda toppar som avgränsar Forion i norr.

Leoptac: Den femhövdade guden. Domaren och ödets herre. Broder till Mathebe.

Leselli: Vitt alviskt vin från 'Emori'an do'cenari'.

Lesius: Se 'St Lesius'.

Leticia: Se Jordmodern.

Levande själar: Se 'själar'.

Levang: Borste med långt skaft.

Ley: Ett annat ord för 'kraftlinje'.

Lhate: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Lheng: En annan term för 'qadosh'. Har sitt ursprung i Sung.

Lheng-li: En av Sungs magimästare. Namnet betyder ungefär 'sökare'. En lheng-li bär orangefärgade kläder.

Lhosmaxtor: Är en av Ebhrons främsta generaler. Vad få vet är att han i själva verket är en lumiandrake.

Lhunzilt: Vapen med svärdsliknande klinga men som ändå brukas som en yxa. Det ägs för närvarande av en bazirkpirat någonstans ute på Mundanas vatten. De ttillverkades av 'Reza av Gûro'.

Liara Seleina: En kiriyakvinna som är känd för sin goda skicklighete inom obeväpnad strid (stridskonsten 'su'nai lessa'). Hon är oerhört kokett och skulle bli förolämpad om någon som är för ful kommer i närheten av henne.

Libera: Daaks heliga skrift. Boken innehåller en samling av de viktigaste religiösa texterna inom Daakkyrkan. Libera består av fyra delar: Skrifterna, Profeterna, Uppenbarelserna och Lagen. Genom att läsa vissa verser i Libera kan man åstadkomma frid och dessutom upptäcka magi.

Liboria: Distrikt i provinsen Jargien. I distriktet ligger provinshuvudstaden Orno.

Libra: Det jargiska namnet på enheten 'pund'.

Liemannafeber: En otäck febersjukdom som åtföljs av sinnesstörningar och galenskap.

Liemza: Cirefalisk rustningsjacka av vadderat svinskinn.

Liggare: En stor träbehållare som rymmer motsvarande åtta tunnor (1006 liter).

Likhetens lag: En av magins lagar som säger att lika påverkar lika.

Likhög: En lägre vandöd som består av en samling lik som smälts samman till en svulstliknande hög.

Liksjuka: En sjukdom som sprids genom kontakt med ruttnande lik. Sjukdomen karaktäriseras av hallucinationer och vitnande hud.

Liljans garde: Elitgarde om 250 sanarialver till syfte att försvara Liljans råd och dess ambassadörer. Samtliga är utrustade med lyfali, vicoshira och yelani, samt tränade inom 'su'nai vosia lyssi'.

Liljans råd: Det råd som styr sanari och genom sanariska alliansen även indirekt thism och kiriya. Det består av de tolv husfurstarna för sanaris linjer samt en representant från thism och en från kiriya; därtill finns rådets ordförande autokrat Eleia Sevane fin Valaina, sammanlagt alltså 15 medlemmear. Sanaris samhälle styrs således som en oligarki, och denna är uppdelad i olika kretsar. Den första kretsen är Liljans råd och dess funktionärer, den andra är det styrande skiktet i en sanaristad, den tredje är kontrollapparaten för staden och den fjärde utgörs av lärare och administratörer; vanliga medborgare tillhör femte kretsen.

Liljeduken: Heligt föremål inom Jordmoderns kloster. Den som kramar duken mot sitt hjärta minskar den smärta som plågar personens kropp.

Lillsam: Rikskonung i Soldarn 2589–2617 e.D.

Lim'alan vhic Sunariye: Asharisk stad med cirka 2.600 invånare. Namnet betyder 'Sunaris portar' på felya-sanari. Lim'alan är en alvisk handelsstad som ligger intill Sunariskogen. Lim'alan tillhör Asharien och styrs av en 'halvalv' vid namn Fimanol.

Limax: En jättelik gul snigel med svarta ränder som till skillnad från vanliga sniglar kan utföra anfallssprång. Den brukar lurpassa i träden för att hoppa ner mot sitt byte och därrefter bryta ner kroppen med hjälp av ett gift. Slemhögen som återstår suger limax in genom ett slags sugrörsliknande organ. Den kan lättupptäckas tack vare den stank som omger dess slemmiga spår i timmar efter att den passerat.

Lindorm: En 20 till 30 meter lång ormliknande pseudodrake som mestadels lever i havet men som även kan påträffas uppe på land. Har förmågan att intensifiera luftfuktigheten så att stora områden av dimma kan skapas.

Linje: Generellt sett den del som korpralen för befäl över, kallas även 'grupp'.

Linn Tessing: Kvinnlig asharisk överjarl 2207–2232 e.D.

Linn, dotter till Paul: Kvinnlig asharisk överjarl 2734–2786 e.D.

Linne: Tyg tillverkat av lin. Relativt arbetskrävande och linne är därför dyrt. Används som regel till plagg som skall vara längst in mot kroppen.

Liora Rekim: Furstinnan av Västborg. En omtyckt politiker och mycket erfaren diplomat.

Lirmana: En sanarialv som är domus magus för huset Cuvri'an – ett alviskt magikerhus inom Legio Colonan.

Lirmanas isande nattkyla: En magisk besvärjelse.

Lirmanas rämnande bräsch: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Den rämnande köldens spricka'.

Lirmanas vita vinterskrud: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Magus Cerdos dalande snö'.

Liro: En ö bevuxen av en väldig trädart som inte finns någon annanstans i hela Mundana. Liro är belägen i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Lisch: En lisch är en nekromantiker som uppnått odödligheten genom en komplicerad ritual. Lischer är kraftfulla högre vandöda som är mycket ovanliga. En lischs utseende kan vara mycket varierande. Om den med hjälp av magi förhindrar sin förruttning direkt efter det att den skapats ser den väldigt mänsklig ut förutom blek och sval hud. De som börjar förruttna ser betydligt mer skrämmande ut. Tandköttet är tillbakadraget och den askgrå huden sitter stramt över skelettet. Vissa har kvar svarta, sirliga tatueringar och symboler på sin hud sedan skapelseritualen. Det som är gemensamt för alla lischer är att när de blir uppretade eller alstrar nekrotropi börjar deras ögon att glöda i ett rött sken. En lisch bär ofta påkostade, men föråldrade ceremoniella dräkter och rustningar.

Liselle: Se 'Matron Liselle'.

Liselles fantastiska öra: En magisk besvärjelse.

Liselles flygande dagg: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Belkor Guliks magiska mist'.

Liselles luftburna tron: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Den svävande svartkonsten'.

Lispund: En viktsenhet som motsvarar 20 pund (9,08 kg).

Liten rundsköld: En rund sköld försedd med en sköldbuckla.

Litera: Kabalaordens benämning på aspekten 'semotropi'.

Lithvin: Är känd för den form av ett litet människobarn som hon antagit och som kallas för Oraklet av den mystiska Stjärnorden.

Liturgium: Trosbekännelse enligt Daaktron.

Liturgum: Denna bok innehåller trosbekännelsen, böner, Daakhymner och instruktioner för förrättande av mässor. Dessutom finns i vissa versioner av boken instruktioner för klockspel.

Livegenskap: Frälsebönder som är bundna till jorden kallas för livegna. Sådana frälsebönder har än sämre samhälleliga rättigheter än andra bönder. De ägs helt enkelt av jordägaren (ofta en adelsman) på samma sätt som denne äger jorden. De har samma skyldigheter som övriga frälsebönder, det vill säga dagsverkesskyldighet och en plikt att avlägga avrad, men har dessutom ålagts till exempel med ett förbud att flytta utan jordägarens tillåtelse. På vissa håll kan de livegna inte ens gifta sig eller skifta ett arv utan jordägarens tillåtelse.

Livets godhet: Vandrande munkorden som tillber 'Trädmodern' men som trots detta får beskydd inom 'Cirzatemplet'.

Livets mantel: Heligt föremål inom Jordmoderns kloster. En grön mantel med ett vitt stiliserat träd broderat på brämen. Vandöda med rang tre eller lägre kan inte röra, påverka eller skada bäraren.

Livselixiret: Adasiernas berömda och omryktade livselixir sägs kunna bota en rad olika sjukdomar och dessutom bromsa åldrandet om man dricker det regelbundet.

Livskamrat: Det mest äktenskapsliknande bandet som finns hos alver, vilket i stort innebär att två alver av olika kön beslutar sig för att leva ihop för att lindra förbannelsens plåga. Det finns ingen ceremoni kring livskamratsskapet och inte heller ändras en alvs titel eller myndighet då denne skaffar sig en livskamrat.

Livskanalisering: Ceremoni som helar en utvald.

Livskrafter: En samlingsbeteckning för biotropi och nekrotropi.

Livsmagiker: Ett annat namn för 'biomantiker'.

Ljusbringaren: Den som ledde de Daaktroende under 'Den stora reningen'. Hans ursprung är höljt i mysterier, vissa hävdar att han är en inkarnation av Daak, en pånyttfödd Milargok eller bara en starkt troende människa. Ljusbringaren förkunnar hur som helst Daaks ord som heligt och allenarådande i kejsardömet. Hans budskap är att reningen är något som måste fortgå – inne i de troendes hjärta, men också med eld och svärd. Därefter försvinner han och de flesta menar att han återvänt upp till Daak. Han avbildas beväpnad med en spikklubba.

Ljusbärarens ankomst: Daakkyrkans heligaste dag.

Ljusmagiker: Ett annat namn på en 'fotomantiker'.

Ljusstöpare: En hantverkare som tillverkar vax- och talgljus.

L'meas: Konkubin till Igar Agus, magikrat i Thalamur, som har ett stort inflytande över honom – nästan för stort för att vara naturligt. Hon är en underskön kvinna som är skicklig i alla njutningens konster. Dessutom är hon en av de skickligaste dödsdansarna i riket.

Lo: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Öns kust är svårtillgänglig; dess västra och nordliga kust är klippig och bergig, medan öns sydliga och östra kuststräcka är betydligt mer inbjudande, men omges av ett svårpasserat rev. Ön har rika naturtillgångar.

Locamisa: Momolansk helgdag. Drottningens äldsta dotters födelsedag.

Locarda: Huvudstad i Momolan byggd i en sänka i öknen. Locarda har 30.000 invånare – de flesta invånare bor under marken i uthuggna grottrum. Ju rikare en familj är, desto djupare är dess boningar. Drottningens boning är den djupaste av alla. Från Locarda går karavanleder åt fyra håll: till Jaccumta, Oroth, Melûcka och Sung.

Loceth: Ett sätt att räkna tiden i Momolan. Ordet kan översättas med 'dotterantal'. Det nuvarande perioden är loceth nummer ett (eller 'loceth Sona'a'). Inom varje period så räknas åren med hjälp av drottningens äldsta dotters ålder.

Locho: Kött- kålstuvning från Drunok.
Locrakrigare: Momolansk krigsförband från huvudstaden Locarda som består av 1089 ryktbara ökenkrigare vars huvudsakliga uppgifter är att eskortera karavaner och hålla ordning i Locarda.
Lod: En viktsenhet som motsvarar 1/32 pund (14,19 gram).
Lod: En åttakantig blyklump som används för att loda.
Loda: Att med lod mäta vattendjupet.
Lodrick Drahall: Kejsare 959 e.D. i riket Raon. Anser sig vara den sanne arvtagaren till det Coloniska imperiet.
Logan Marsac: Temperamentsfull asharisk frijarl från Fala.
Logan slaghöken: En av dem mer kända legosoldaterna öster om Khazimbergen som ursprungligen kommer från Damarien, men han flydde efter att hans general till fader avrättats för förräderi. Han har förälskat sig i en av den ashariska nomadkvinnan Poenne vilket skapat goda kontakter mellan honom och en av stammarna.
Logg: Ett instrument som används för att utröna fartygets fart. Består av en brädbit som fästs vid en logglina. Loggen kastas över bord och man räknar sedan antalet knopar som flyter förbi under timglasets halvminut.
Loggbok: En bok där kaptenen antecknar positioner, väder och annat som kan vara av intresse.
Lohemiska: Huvudspråket bland lokalbefolkningen i den Stora arkipelagen. Det finns ett flertal lokala och besläktade språk på de mindre öarna.
Lohemo: Den näst mest folkrika ön i Stora arkipelagen efter 'Oriton'. Sedan länge har det funnits viss rivalitet de båda öarna emellan om makten över 'Fraktionen' och för tillfället har Oriton en viss fördel. Lohemo är en mycket bördig ö och är belägen nordost om Oriton.
Lokalisera föremål: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Larbilius återfunna egendom'.
Lomach I: Kung i Consaber 1604–1613 e.D. av huset Calana.
Lomar: Jargisk koloni belägen längs den södra kontinentens östra kust norr om Kath. Lomar är ett tropiskt land som gränsar till Malásar-sjöns södra strand. Lomars enda riktiga stad, Oroth, består av ett tiotal befästa byar och arbetsläger. Kolonin är magidöd för selenotropi, vilket har den märkliga följden att månen aldrig går upp över området.
Lomaro: Framstående jargisk släkt.
Lomathermith: Denna lumiandrake är främst känd som 'Den som vakar i skuggorna' då hon tros vara en ande eller ett slags förbannelse som vakar över det gamla Draktemplet i norra Colonan.
Lomin: Ålderstigen asharisk frijarl från Nada.
Longitud: Avståndet västerut eller österut från en meridianer. Mäts i grader och minuter. Longituden anges antingen från den sabriska huvudstaden Calnia eller från observatoriet i Ciremelo.
Lopnor: Jargisk koloni belägen längs den södra kontinentens östra kust söder om Mûhad. Kolonin har fulla provinsrättigheter och är en viktig handelsplats för varor från det inre av den södra kontinenten.
Lorach: Krigets och diktkonstens gud. Gudafadern. Dyrkas inom den gamla tron.
Lorampulver: Ett gift som tillverkas genom att mald loramit blandas med oxgalla och den resulterande vätskan används sedan för att dräpa tre vita möss. Benen tas ur deras kroppar och krossas sedan till färdigt lorampulver. Då detta pulver lagras får det med tiden sin vackra blåa färg. Symptomen vid förtäring är kraftig andnöd och svår yrsel.
Loriana t'an Esterial: En ståtlig thismkvinna som skickats ut som sändebud från Haléa Teren. Hon fungerar som informatör i Asharien, så att Liljerådet vet som vad som försiggår där. hon påstås vara magiker och vissa hävdar att hon kan tala med Liljans råd oavsett avstånd.
Lorno: Jargisk flod.
Lorzimafloden: Flod som löper från 'Hzinarbergen' genom den cirefaliska kolonin Gordrion ut i 'Blå havet'.
Lothian: Jargisk koloni och provins i Jargiska kejsardömet. Kejsardömets västligaste utpost belägen vid Blå havet, sydöst om det cirefaliska landet Gordrion. Huvudstaden heter Togon.
Lots: En person som visar vägen i svårnavigerade farvatten, exempelvis in och ut till hamnar.
Lotusätarna: En intrigerande fraktion hovmän i Mûhad.
Luberos: Den väldiga ön Luberos i stormarnas hav är en vildvuxen ödemark som bär på spåren av en fallen civilisation och ebhronitiska kolonisatörers närvaro. Det som återstår av städerna är blott ruiner, till och med djurlivet är nästintill utrotat. Det sägs att det på Luberos finns en styggelse som tillintetgjort en hel civilisation och alltjämt vilar och väntar i vildmarken.
Ludich Targaton av Calnia: Förste sjöherre i Consaber och storamiral samt greve. Han är en äldre herre, mycket väderbiten, med grått hår och med ett stort grått helskägg. Med nästan ett halvt sekels erfarenhet av havet är den sextioårige storamiralen en av Consabers skickligaste sjömän.
Luftbehållare: Ett klot med en fots diameter som innehåller luft som kan släppas ut vid behov. Behållaren är ett hjälpmedel som kan underlätta alstringen av Pneumotropi på ställen som saknar luft, exempelvis under vattnet.
Luftens barn: Vad drakarna kallar alverna för.
Luftens betvingare: Ett heligt föremål inom Mhîmrätten. En applikation som tvingar en sylf (en pneumotropisk elementarvarelse) att lyda den troendes befallningar. Alla rasigher får denna applikation.
Luftmagiker: Ett annat namn på en 'pneumomantiker'.
Luftmagikerns translokation: En magisk ritual som mest är känd som 'Pneumotropisk teleportering'.
Luha: Forianska namnet på åskdag.
Lûhamin: En tålig ört som växer i stenöknar. Av Lûhamin kan en drog framställas som orsakar falska symptom för lungpest.
Lukhra: Denna mortuachdrake kallas av tirakerna ofta för 'Bazirks stora skräck' då det sägs att hon sänkt flertalet piratskepp och därför ruvar på enorma skatter på havets botten.
Lukh-Tamez: Dvärgisk svärdsfäktning.
Lumiandrakar: Den något vanligare av de två högre drakraserna. Enligt Tokons draksång finns det 68 stycken men man har funnit enbart 56 stycken nämnda i historien genom åren. De är vanligtvis mellan 8–16 meter långa. De är normalt sett fysiskt svagare men istället bättre på magi än mortuach. Flera av dem har god kontakt med de civiliserade folken och några av dem bor till och med i deras närhet. Förknippas ibland med den universella egenskapen Ordning och brukar planera allting in i minsta detalj. Lever efter principerna att kontroll är att veta, makt är det som inte syns och varför förgöra något som går att kontrollera?.
Lumina: Adasisk gudinna.
Lûmurbrödraskapet: Revolutionär manlig rörelse i Momolan.
Lun: En ö i den norra delen av den Stora arkipelagen. Det ryktas att det finns troll av en hittills okänd ras på ön, men somliga menar att det bara är sjömansskrönor.
Luna: Kabalaordens benämning på aspekten 'selenotropi'.
Lunatisk terror: En magisk besvärjelse.
Lundnäs: En by som aspirerar på att bli en stad. Lundnäs har omkring 300 invånare i själva byn, och nästan lika många i närområdet. Byn är belägen i östra Soldarn, och har en naturlig hamn i anslutning till Jarneviken.
Lunerian Cuvri'an: En alv med påbrå från både Léaram och Sanari. I samband med Alarinns frigörelse grundade han huset Cuvri'an som en del av Legio Colonan.
Lungpest: En extremt dödlig och mycket smittsam sjukdom. Lungpesten är med rätta den mest fruktade sjukdomen i Mundana.
Luni: Det gamla coloniska namnet på måndag.
Luniol: Månens gud. Symboliseras av en månskära i varierande fas. Dyrkas bland annat av vissa ulvar.
Lunion: En kosmisk varelse som har sitt ursprung i månen och selenotropi.
Lunionens kosmiska befallning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Månbestens dikterande ord'.
Lurva: Det klassiska missleplagget. Det är i princip ett stort tygstycke med hål för huvudet, som hålls på plats vid midjan med ett bälte, rem, tygremsa, förkläde eller livstycke. Lurvan kan vara enkelt vävd eller rikt broderad.
Lustarnas lya: Kombinerat bordell och värdshus beläget en halv dagsmarsch norr om 'Takakiaz'.
Luta: Ett vanligt stränginstrument med fem eller mer par strängar. Spelas med fingrarna eller plektrum.
Lutan: En stjärnbild på himlavalvet. Lutans stjärnbild förknippas i urgammal magiteori med termotropi – kärlekens glödande värme.
Luuqnat: Veddofolkens temporära hus byggda i snöblock.
Lux: Kabalaordens benämning på aspekten 'fototropi'.
Lyfali: Ett stort svärd som smids av sanarialverna av alvglas, och på grund av sin lätthet även brukas i en hand, vilket den gör av 'Liljans garde'.
Lykantropisk procedur: En magisk ritual (kallas vanligen 'Ritualen för kroppslig metamorfos').
Lynesse: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.
Lynesses värnande sköld: En legendarisk sköld som sägs skydda magikerhuset Lytesse i Consaber.
Lyra: Ett stränginstrument med tre eller sju strängar som är spända mellan en resonansbotten och en tvärslå, mellan två hornformiga böjda ramar. Lyran hålls mellan knäna och spelas med ett plektrum.
Lysande strålens besvärjelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Glittrande ljuskäglan'.
Lyssi: Alvisk lilja.
Lyssnandets ring: Heligt föremål hos Det vita klostret. Gör alla talade språk begripliga i alla dess tolkningar för bäraren av ringen.
Lågmagiska platser: Detta är platser där magi fungerar dåligt och dit kraftströmmarna med svårighet söker sig.
Lågornas råd: Ett råd med visa män och magiker som var rådgivare åt Radh-Kamras drottning. De överlät under 'mörkret' sina hemligheter till demonerna vilket ledde till att delar av Radh-Kamra invaderades och förstördes.
Långa muren: En stor forntida mur nordöst om Sor.
Långbåge: En stor båge som används i strid.
Långbåt: Den näst största typen av däcksbåtar.
Långbåtsman: Näst högste båtsman på fartyget.
Långcod: Fiskrätt från Consaber som är den traditionella maten på det nya årets första afton.
Långling: Misslornas benämning av alla längre varelser. Termen används oftast något nedsättande.
Långlots: Ett befäl som ansvarar för navigeringen.
Långlotslärling: En assistent till långlotsen.
Långsköld: Droppformad sköld som är rund upptill och spetsig nertill.
Långsvärd: Ett smalt och tveeggat svärd som används främst som stickvapen. Det kan användas med både en och två händer.
Långyxa: Cirefalisk variant av storyxa som endast har en bila.
Låsbar pansarhandske: Handske av tunnplåt som låses fast runt vapnet, vilket gör det omöjligt att tappa det.
Låssmed: En hantverkare som tillverkar olika sorters lås och nycklar till dessa lås.
Läderhjälm: Hjälm som täcker skallen med härdat läder och ansiktet med mjukt läder.
Läderhuva: Hjälm av mjukt läder som skyddar skallen.
Lädermakare: En hantverkare som tillverkar läderartiklar, som exempelvis handskar, bälten och väskor.
Lägre drakar: Se pseudodrakar.
Lägre jargiska: Lägre jargiska är det språk som talas av alla som lever i Jargiska kejsardömet. Det finns en mängd olika dialekter som är förvridna av lokala ord, främmande ord och facktermer. Lägre jargiska är besläktad med 'ashariska' och 'kejserliga jargiska'.
Lägre vandöda: Vandöda varelser som inte är besjälade. Deras kropp styrs helt och hållet av nekrotropiska energier. Skelett och Zombie är två klassiska exempel på vandöda varelser.
Län: Se 'förläning'.
Längd: Mäts vanligen med enheter tum, fot och aln. Grundenheten är tum (drygt 2,5 cm). Det går tolv tum på en fot och två fot på en aln.
Länkar: De ringar som tillsammans vildar en ringbrynja.
Länsherre: En jordägande eller jordförvaltande 'vasall', underställd konungen eller en annan länsherre i ett feodalt system. Se även 'adel' samt 'feodalism'.
Lärlingens matta: Ett heligt föremål inom 'asawismen. Alla lärlingar inom 'asawismen tilldelas en helig bönematta. Den som blundar och knäfaller på bönemattan kan sända telepatiska meddelanden, det vill säga ord till en annan persons hjärna.
Läsglasögon: Dubbla linser som hålls i handen eller fästs på näsryggen.
Läst: Ett volymmått som används för att ange ett fartygs dräktighet. Motsvarar 16 tunnor (cirka 2 kubikmeter).
Lätt armborst: Armborst som laddas spänns för hand utan någon speciell mekanism.
Lätta bördans besvärjelse: En magisk ritual som mest är känd som 'Bärarens lättnad'.
Löjtnant Generellt sett den militära graden över sergeant men under kapten; löjtnanten för befäl över ett kompani.
Löjtnant: Vakthavande befäl (motsvarande styrman) ombord på ett örlogsfartyg.
Lönnmördare: En lönnmördare sysslar med att på beställning eliminera personer antingen med vapen, droger eller på andra sätt.



Maahl: Mûhadinsk kefal från 'Den bördiga oasen'.
Maar: Pestens gudinna, Sjukdomarnas härskarinna. En av de trenne gudarna. Se även Madura och Malik.
Maazenträsken: Stort träskområde i Jargien där det adasiska folkslaget lever. Det finns tempelruiner djupt inne i träsket som adasierna anser vara heliga och vaktar mad sina liv.
Macitius: Inflytelserik rövarhövding i 'Gnar-Muur', se även 'plundringen av Falano'.
Madrianna: En av de mest ryktbara magikerna i Mundana. Driver en av de mest berömda bordellerna i den mûhadinska staden Alkarzan, men även ett sjukhus för krigsveteraner.
Madriannas förföriska sång: En magisk besvärjelse.
Madriannas kirurgiska behandling: En magisk ritual.
Madriannas preventiva profylax: En magisk besvärjelse.
Madura: Ålderns förlänare, Ålderdomens förvärvare. En av de trenne gudarna. Se även Maar och Malik.
Maercald: Ett billigt och eneggat enhandssvärd som är relativt vanligt i Cirefaliska samväldet.
Mager: Ett annat ord för 'magiker'.
Magestis: Titel på befälhavaren på ett fartyg.
Maggördeln: Ett heligt föremål inom Mhîmrätten. Alla termidher tilldelas en speciell särk samma dag som de upptas i som termidher.
Magi domi: Den andra graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.
Magi primus: Den tredje graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.
Magi: Den första graden inom Kabalaordens fjärde cirkel.
Magi: En samlingsbeteckning på alla fenomen som har sitt ursprung i de 21 aspekterna.
Magi: Ett annat ord för 'magiker' som används inom Kabalaorden.
Magidöda platser: Magidöda platser är ställen där det inte går att alstra filament alls.
Magiker: Magiker är ett samlingsnamn på flera olika yrken. Det kan egentligen lika gärna stå för präst, helig man, andeframmanare, svartkonstnär och så vidare. Vad som skiljer de olika yrkena åt är färdigheter, utrustning, livsinställning, religion, uppfattning om magi, speciella förmågor och tillgång till unika besvärjelser.
Magikergillen: I de större ashariska städerna finns stora magikergillen som är speciellt kända för sina kunskaper inom besvärjelser och extemporering (improviserad magi).
Magikersällskap: En sammanslutning av magiker, som exempelvis Legio Colonan, Kabalaorden eller Thakalatribunalerna.
Magikraterna: Samlingsnamnet för de sju magiker som styr riket Thalamur. Varje magiker styr över en provins samt en thakalatribunal. Då det endast finns sju provinser (Pereine och Colonan gick förlorade under 'Sjätte thalaskiska kriget') men nio tribunaler har två stycken ställföreträdande magikrater givits plats. Deras uppgift är att administrera var sin thakalatribunal och det är tänkt att de skall bli fullvärdiga magikrater så fort Pereine och Colonan återerövrats.
Magikraternas citadell: Se 'Citadellet i An-Thalamur'.
Magikrati: Land som styrs av magiker. Mundana har två kända magikratier, Ebhron och Thalamur.
Magilagar: En samling accepterade lagar för hur magi fungerar och kan användas.
Magins färg: Ceremoni som avslöjar om det finns magiska aspekter i närheten.
Magisk artefakt: Ett magiskt föremål som tillverkas med alkemi.
Magisk känsel: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Det magiska järntecknet'.
Magisk sannsyn: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Eterisk perception'.
Magisk skrift: En skrift som binder en besvärjelse. När skriften läses frigörs besvärjelsen.
Magiska platser: På många ställen runt om i Mundana finns det platser där flödet av magisk kraft avviker från det normala. Det finns platser som är högmagiska, lågmagiska och till och med helt magidöda.
Magiska urladdningar: Spontan alstring av filament, eventuellt med efterföljande okontrollerade dissipation.
Magister filosofus: Den andra graden inom Kabalaordens tredje cirkel.
Magister Hanea: Se 'Vineta Hanea'.
Magister templi: Den tredje graden inom Kabalaordens tredje cirkel.
Magister: Den första graden inom Kabalaordens tredje cirkel.
Magister: Inom Legio Colonan en blason som bedriver undervisning.
Magistormar: En turbulent koncentration av magisk kraft inom ett område.
Magistrat: Samma som administrat hos dvärgarna.
Magivägar: En magiväg är en speciell inriktning av de magiska kunskaperna som lärs ut av trollkarshus, magiakademier eller liknande.
Magnar: Rikskonung i Soldarn 2920–2956 e.D.
Magnitud: Ett värde som beskriver kraftfullhet hos en besvärjelse, ritual, artefakt och så vidare. En besvärjelses magnitud motsvaras av hur många filament som effekterna använder – inte hur många filament som måste alstras.
Magus Cerdo: En magiker som levde i Calnia för 200 år sedan. Han var i slutet av sitt liv magus domus för huset Coluimn i Legio Colonan.
Magus Cerdos dalande snö: En magisk besvärjelse.
Magus Cerdos pälskappa: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Skyddsformeln mot frost och köld'.
Magus Cerdos svalkande vind: En magisk besvärjelse.
Magus Hegenarit: En magiker som levde för tvåhundra år sedan i Turina på Danbréann. Ansågs ha bevis för att Mundana skapades tio miljarder år före Daak genom att beräkna flödestäthetsminskning enligt nollpunktsteoremet.
Magus: Utexaminerad magiker i Legio Colonan.
Magvred: Ett samlingsnamn för diverse smittsamma magsjukdommar som florerar i Mundana.
Maha: Handelshus med stor makt i Dhurkoor.
Mahab: Zhanisk hjälm av vadderat tyg som används för att hålla huvudduken påplats.
Mahi: Fader himmel. Guddom i Mamolanismen.
Mahktah: Sakhra för 'den mörka' och är tirakernas gudinna. Hon har sedan begynnelsen kämpat mot demonerna, se 'urkhath'. Kontakten med gudinnan sköts genom tirakernas 'schamaner' och hon ingriper genom 'hennes sändebud 'dwarkkas'. Hon respekterar styrka, strid samt mod och föraktar feghet. Se även 'tirakiska skapelsemyter'.
Mahktahkulten: Tirakernas schamanistiska religion förespråkar den starkes rätt i samhället. Mahktahs nåd vinner man genom att bete sig modigt i strid, hålla sig på god fot med andarna (främst genom olika former av offer) samt föda många barn.
Mahktuth: Tirakstam i Pereine som ibland gör räder mot landets befolkning.
Mahmelie den Slutna: Drakväktare, känd för sin tärda kropp och själ.
Maj: Det coloniska namnet på blomstermånad.
Makha Storkäft: En fruktad kvinnlig tirakpirat som håller till runt piratöarna.
Makhags rullor: Den äldsta texten skriven på sakhra (med danarthiska tecken); den dateras till omkring 3.500 f.D. Den behandlar tirakhövdingen Makhag på ön 'Katharsis' och är skriven av dennes dotter.
Makhaugarrtha: Stor stam som är de med starkast flotta på Sinadera. Deras främsta bosättning är Larmokk som ligger en bit upp efter en i Sinaderas skogstätaste område. Stammen har ingen Binderakk utan styrs av en schaman. Makhaugarrtha agerar ofta på egen hand och bryter ofta mot rådets beslut.
Mal: en sötvattensfisk med ett par långa skäggtömmar på nosens översida och två korta på hakan. Mal är en rovlevande bottenfisk som kan bli mycket stor.
Malana: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 3464 f.D. och 2668 f.D.
Malare: Dvärgarnas motsvarighet till bonde.
Malásarsjön: Tropisk insjö belägen väster om Momolan.
Maldrick av Lynesse: Domus magus för huset Lynesse i Legio Colonan.
Malefica: 'Ond' magi, vanligen då den används av trollkarlar och trollpackor.
Malgoarh: Denna varelse sägs inom Daaktron vara en demon, ondskan – den onde. Varelsen har en mängd andra namn. Det namn som sällan nämns men som alla vet är Malgoarh, man föredrar att kalla 'honom' för 'den lede' eller 'hin håle'. Ett annat mer illavarslande namn är Antimon. Malgoarh brukar beskrivas som ett ondskefullt väsen format av kall metall och stöpt en mans skepnad. Han sägs vara underbart vacker men utstråla en isande kyla som får rena människors hjärtan att frysa till is. Malgoarh tillskrivs en mängd skepnader, illdåd och katastrofer. Dessutom anses alla synder vara Malgoarhs verk.
Malgoarhiter: Denna trosinriktning är bannlyst eftersom de dyrkar Daak och Malgoarh som två likvärdiga gudomar. De anser visserligen att Daak är god och Malgoarh är ond, men detta ses inte som någon förmildrande omständighet av Tibara – dyrkar man den onde skall man utrotas.
Malica: En mycket vacker ung kvinnlig rövarhövding i Drunok. Hon har kolsvart hår och mörkt bruna ögon.
Malik: Olyckans bibringare. En av de trenne gudarna. Se även Maar och Madura.
Malin den Sköna: Drakväktare, känd för sitt leende.
Malinn: Mäktig släkt i Consaber. Se 'Faran Dun Malinn'.
Maliz: Ämbete inom Cirzatemplet, se 'primas'.
Malizszoram: Se 'primasens väktare'.
Malkuhra: Den mortuachdrake som dyrkas av Sabhrainnkulten Ubheanaidh carlorch i ett urgammalt tempel i djupet av Drakskogarna i östra Tokon.
Malström: En virvelström eller en stark och farlig ström.
Malu: En bördig ö belägen inne i den Stora arkipelagen. På ön finns en tobaksplantage.
Mammutgrottan: En enorm grotta uppe i aaniaqibergen. Den har stått orörd sedan urminnes tider då platsen sägs hemsökas av onda andar och därför undviks av veddofolket. Inne i grottan finns massvis av gigantiska skelett från något slags elefantliknande djur. Det verkar nästan som om platsen varit något slags kyrkogård för dessa majestätiska varelser.
Mamolanismen: En religion vars medlemmarna tillber fader Himmel och den fruktsamma Modern. Gudomarna ger hjälp i vardagslivet och skänker skönhet och fruktbarhet. Religionen har sitt starkaste fäste i Mamolanismen.
Mamul: Momolansk efterrätt.
Mana: En annan term för 'filament'. Används i huvudsak av magiker i primitiva kulturer.
Mandagor: Mäktig politiker och magiker i Stora arkipelagen.
Mangenat: En dyrbar dvärgisk metall som har egenheten att det vid legering minskar vissa stålsorters sprödhet. Mangenat kostar minst 300 silver per kg.
Mangenat: Ett ämne som enbart dvärgar känner till och som utvinns ur brunsten. Dess användning finns i att det gör alla härdningsarbeten lättare.
Mango: En slavhandlare.
Manifestering: Förmågan hos exempelvis demoner och elementarvarelser att skapa en fysisk kropp på det fysiska planet.
Mantel: ett stort tygstycke som viras runt kroppen för att värma bäraren och skydda honom för regn och rusk. Det finns flera olika varianter – helrundelmantlar, halvrundelmantlar, fyrkantiga mantlar och så vidare. I de fall där manteln har en egen huva brukar den ofta ha en strut där bak.
Mantikora: En varelse med lejonkropp, skorpioniongadd och människoliknande ansikte. Den är mycket sällsynt, men kan påträffas i gamla ruiner från 'Coloniska imperiet', men även i den förbjudna staden 'Rasur'. Mantikoran är ett urpräglat vaktmonster som inte är särskilt aggressivt av sig, men när den väl blir uppretad så är den en mycket farlig fiende. Mantikoran verkar uppskatta sällskap av en 'sagitaur'. 'Alkemister' har ett intresse av mantikoror, se 'mantikoragift'. Den behärskar ett flertal besvärjelser, nämligen 'Glittrande ljuskäglan', 'Mantikoraeld', 'Mantikoraexplosion' och 'Mantikoraljus'. Språket som den talar är 'äldre coloniska'.
Mantikoraeld: Ett annat namn för 'Fiat Flamma'.
Mantikoraexplosion: Ett annat namn för 'Davas vederstyggliga brisad'.
Mantikoragift: Förutom att 'mantikorans' gift kan blandas i 'elixir' för att skapa riktigt dödliga dekokter så är det möjligt att genom långdragna processer kristallisera vätskan. I kristallen är det därefter möjligt att lagra 'filament'. Om man tappar upp allt gift från en mantikora får man vätska nog till tre doser. Detta betalar en 'alkemist' ungefär 525 silver för.
Mantikoraljus: Ett annat namn för 'Celdans lysande magi'.
Mantra: Ett annat ord för 'besvärjelse'.
Manuari: En glad kiriyaalv med något androgyna drag som brukar hålla till vid värdshuset Runda Tunnan i Camard. Han är mycket belevad, väldigt språkkunnig och kan berätta historier från vitt skilda platser på Mundana. Hans svagheter är att han är ovanligt glad i alkohol samt är mytoman och har lite svårt att skilja på 'mitt' och 'ditt'.
Manziir: Cirefalisk släkt vars namn betyder 'klingmäs-

tare', vilket är släktens kännetecken, då många av medlemmarna är kända för sin stridsförmåga. Släkten har sitt huvudsäte i den caseriska staden 'Marek Pomian', men den finns utspridd över stora delar av Mundana. Många av eleverna har skickats till Gordrion för specialtjänst hos 'kurfurst' 'Mzan Rezrek' i 'Tzorfalz'.

Manziiriskt klingmästeri: Stridskonst från Caserion där melorsvärdet hålls i enhandsfattning.

Mara den Kloka: Drakväktare, känd för sin starka tro.

Marak II: Kung i Consaber 1554–1557 e.D.

Marak: Kung i Consaber 1504–1533 e.D.

Marammar den vise: Fet och pompös kefal som är härskare i ökenstaden Melûcka.

Maranon da Annerva: Kejsare i Colonan.

Marazan: Det cirefaliska ordet för 'andeplanet'.

Marcian: Känd jargisk släkt.

Mare: Se Navare.

Marehk: Krigarkasten hos rurahkerna vars uppgift är att beskydda gruppen och att slå ut eventuella hot.

Marek Pomian: 'Mareks Frihamn', som denna cirefaliska stad också kallas är Caserions huvudstad och 'ärkefurst' 'Mhoraz Hzarns' hemort. Staden är kraftigt befäst med flera koncentriska ringmurar och en välövervakad hamn. Staden har på sedvanligt vis utbyggda kanaler och handeln är mycket riklig. Marek Pomian är känd för sina låga tullar och för att allt man kan tänkas vilja ha står att finna på Markes många marknader. Caserions krigsflotta ligger också till viss del stationerad i staden. Staden har cirka 18.000 invånare.

Marekh-Renk-Roghan: Dvärgafäste i Solmassivet i nordvästra Ebhron.

Mareks frihamn: Se 'Marek Pomian'.

Mares: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Det bor en underlig gammal gumma som alltid tycks ha bott där, i en fallfärdig stuga på ön. Hon brukar bota folk som uppsöker henne för att bli av med alla möjliga krämpor. Ingen vet vad hon heter, eller varifrån hon kommer, men det märkligaste är att hon aldrig verkar åldras. Även de allra äldsta av den Stora arkipelagens invånare kan minnas att hon bott där då de var barn.

Margan Deluvien: Hertig i Consaber som styr över hertigdömet Nensema.

Mari: Det gamla coloniska namnet på vigdag (tisdag).

Marian Solfjäder: Drottning över Soldarn och fru till Sachsar Leijon. Drottning Marian är en medelålders alvkvinna av pyars stam och är syster till frijarl Lemendien Silverfjäder i Tuzan Rim.

Marian: Dotter till Lemendien Silverfjäder. Vigd vid rikskonungen av Soldarn.

Marin: Fiskrätt från Drunok.

Marinkåristträning: Träning som ges till 'marinkårister' med yxa, sköld och kortbåge.

Marinsoldat: Soldat på örlogsfartyg som används vid bordningsstrid och då mål i land skall intas.

Marinum: En jargisk fiskrätt som lagas av torkad kabeljo.

Mark: En ekonomisk räkneenhet (som inte bygger på silvervikt) motsvarande 160 silver. Enheten är vanligast i Consaber och anses vara det nominella värdet av 8 tunnland jordbruksmark eller fyra hektar (dock är det nästa alltid många gånger dyrare att köpa jordbruksland).

Markfurst: Cirefalisk titel som ungefär motsvarar 'greve' i Consaber.

Markgreve: I Soldarn en greve som svurit trohet direkt till konungen (och inte till någon hertig), därmed finns dennes förläning inom 'kronomarken'.

Markis: En person av den sabriska adeln, vilken har till uppgift att förvalta en stad.

Markis: Soldisk adelsman inom 'kronomarken' som står under 'markgreven'.

Marknadsdagarna i Lim'alan: Fyra dagar varje månad håller staden marknadsdagar där handelsmän från Nada, alver från Sunari och bönder från de omkringliggande byarna besöker den ashariska staden Lim'alan för att bjuda ut sina varor.

Marnakh: Den mer civiliserade av de tre tirakätterna, vilka drar sin ättelinje tillbaka till 'trokkan' Marnakh. Alltsedan 'första tirakkriget' så har ätten kännetecknats av vilja till fred och samarbete med människorna. Marnakhtirakernas första fristad blev den då soldiska staden 'Rampor' (numera Västmarks huvudstad). Villkoren ställdes dock till människornas fördel och tirakerna förbjöds inneha viktiga poster och ämbeten. Än idag finns en ovilja hos människor gällande konkurrens av Marnakh, det finns emellertid ingen utpräglad fiendskap men gott om fördomar. Omkring hälften tillsvär sig 'Mahktah' medan stora delar av de återstående anammat den lokala religionen. Ätten har inget organiserat styre utan de runt 90.000 individerna lever främst bland människorna på Asharinahalvön samt tillsammans med Bazirk på Takalorr.

Marnakh: Tirakhövding som efter 'första tirakkriget' sökte en fristad åt sig och sin ätt bland människorna, vilket de fick i 'Rampor', dock på människornas villkor. Hon dog i feber endast ett par dagar efter uppgörelsen.

Marnoc: En liten sabrisk hamn utan stadsprivilegier som är belägen på ön väster om Nensema. Hamnen är underställd Baron Segir Vidhammar. Den utgör en viktig utpost för den sabrisk flotten.

Marok Svärdshand: Den fruktade ledaren av det damariska 'Nattgardet'.

Mars: Det coloniska namnet på vårmånad.

Marsac: Se 'Logan Marsac'.

Marsk: Fungerar som domare vid tornerspel.

Marskalk: Det viktigaste hovämbetet är marskalkens. Marskalken är högste ansvarig för hovet och allt tjänstefolk och kallas ibland även hovmästare eller överhovmästare. Denne kan också vara en kvinna, varvid ämbetet kallas överhovmästarinna.

Martari: Svärdkonstens gud. Även känd som Martari Preon, Den ärorika segerns gud, Det gyllene svärdet, De etthundraen triumfernas herre och Livets prövoman.

Martaridyrkan: En religion som tillber svärdets gud Martari. Martarikrigarna använder sig enbart av svärd i strid och ber till sin gud för lycka och framgång i träning och på slagfältet. Kulten har sitt starkaste fäste i det Cirefaliska samväldet samt på Asharinahalvön.

Martaris dräpande svärd: Svarta svärdets beskyddares stridskonst.

Martaris förkämpe: För att bli Martaris förkämpe måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan har denna grad. Martaris förkämpe förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak. När man uppnår denna grad tilldelas man Falinnas medaljong – det skyddande tecknet.

Martaris lärjunge: Som Martaris lärjunge förpliktigar man sig att inte använda andra vapen än svärd och dolk. En tiondel av lärjungens inkomster skall också lämnas i tribut i samband med de fyra veckors tjänstgöring som religionen kräver.

Martaris son/dotter: För att bli Martaris son eller Martaris dotter måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan har denna grad. Hälften av alla inkomster skall också lämnas i tribut. Martaris svärd förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak.

Martaris svärd: För att bli Martaris svärd måste man vinna en initieringsduell mot en medlem som redan uppnått denna grad. Hälften av alla inkomster skall också lämnas i tribut. Martaris svärd förväntas arbeta 44 veckor per år för Martaris sak. När man uppnår denna grad tilldelas man Zorstraks son – det heliga svärdet.

Marten av Hargan: En sabrisk riddare som enligt en sägen blev dräpt av en 'grendel' i dalgången 'Grendolin' i 'Kholonbergen'.

Marö: En ö som ligger i Camaviken i Asharien.

Mashora: Kejsare i Colonan 714 e.D. Grundar dynastin Annerva.

Mashoro: Staden Mashoro är belägen i de västra delarna av Thalamur. Staden har till uppgift att sprida vidare det spannmål som produceras i området till resten av riket. Mashoro har 3.500 invånare men är en stad på tillväxt.

Maskinist: Bemannar och underhåller eventuella kastmaskiner på örlogsfartyg.

Mason an Turina: Fäktteknik med calanasvärdet som lärs ut i Consaber.

Massakern vid Boron: Benämning på en händelse år 2944 e.D. då jargiska inkvisitörer dräpte ett följe fredliga samoriska munkar och nunnor utanför Boron. Kallas av jargierna för 'Reningen vid Boron'.

Mastodont: Utdött djur som sägs ha levt i Radh-Kamras djupa skogar.

Mastrani: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 916 e.D. och 1764 e.D då den sista coloniska kejsardynastin upphör.

Matelot: Det jargiska ordet för 'matros'.

Mater: Flod som rinner genom Consaber och ut i den Coloniska sjön.

Mater: Floden Mater utgör grevskapet Firinas södra gräns i Consaber. En stor mängd timmerflottning sker på floden, var nedre lopp är ganska makligt.

Mathebe: Solguden. Den underbare älskaren. Avbildas som en ung man med långt blont hår. Broder till Leoptac.

Matres munkorden: Munkorden som lever i exil från Jargien och har huvudsäte i Consaber. Ordens grundare, munken Matres, var den första som spred Daaks ord i Consaber.

Matris: En kombination av flera komponenter i en artefakt.

Matron Liselle: En av magikraterna i An-Thalamur och ledare för den mäktigaste thakalatribunalen. Liselle är känd för sin list och förmåga att manipulera sin undersåtar. Liselle är en gammal kvinna som är lam sedan barndomen och hon förflyttar sig därför på en svävande tron.

Matros: Befaren sjöman.

Mattknytare: Ett hantvertkaryrke som är speciellt vanligt i västerländerna.

Matzoum khamir: Thalaskisk fiskrätt.

Maulio: Forntida rike som hade sitt centrum där det nutida Drunok nu finns. Uppstod då Zargan splittrades. Maulio erövrade och införlivades som en provins i Jargiska kejsardömet.

Maulio: Nordöstlig provins i Jargiska kejsardömet. Provinsens huvudstad är Irian. I provinsen finns även städerna Randarro, Sor och Thara-Tiannon.

Mauszin: Cirefaliskt ord för ' årstid'. Även namnet på 'sunnanvinden 'Notos' och ibland även namnet för 'monsun'.

Max Gulik: Färgrik nybörjarmagiker. Son till Belkor Gulik.

Maxander: Se 'Max Gulik'.

Mayrak: Se 'St Mayrak'.

Méaslätten: Vidsträckt slätt öster om Alarinn.

Medes hus Vilia: Pyaralv som var asharisk överjarl 2786–2821 e.D.

Medesby: Liten hamn i Asharien.

Mediator: Kejserlig medlare.

Medicinman: En person som specialiserat sig på primitiv läkekonst och på att driva ut sjukdomsandar.

Medikus: En läkare.

Medium: Ett person som kan ta kontakt med avlidna släktingar och fränder.

Megalit: En stor monolit.

Megara: Stor jargisk stad belägen i provinsen Lemira. Staden ligger på floden Lornos norra strand och är känd för sin livliga trafik. Staden har 20.000 invånare och exporterar vin, brännvin och hästar.

Megarahäst: Variant av 'draghästen'.

Melonman: 'Melorsvärd' på faliska.

Melorion: En ögrupp i Igonhavet som är den cirefaliska kulturens vagga och den främsta kolonin inom samväldet. Öarna ligger norr om Takalorr, väster om Asharina samt söder om Jargiska kejsardömet. Vambolien, Dazava och Rimcoz är öarnas namn. Melorion är mycket rikt tack vare handeln i alla riktningar och det cirefaliska folket har mycket att tacka för Melorions gynsamma läge. Melorions ärkefurst heter 'Tzar Balozin'.

Meloriska sjöförbundet: Förbund som slöts 2933 e.D. mellan bazirktirakiska sjöherrar i 'Tiban' och Melorion. Cirefaliernas tanke var att sätta stopp för sabriernas expansion till sjöss och tirakerna såg inget fel i att få plundra sabriernas fartyg mot sold och samtidigt få slippa cirefaliska piratjägare. Samma år användes förbundet vid 'erövringen av Colm'. Det lyckades till stor del tack vare binderakken 'Mûrman'. Efter ett par år så bytte flertalet tiraker sida till Consabers och började kapa cirefaliska skepp, så förbundet slutade med fördel till tirakerna. Det var tiraker under meloriska sjöförbundets tid som fick 'Ansstir Tyldonä' att utlysa 'Korsarkrigen'.

Melorsvärd: Ett faliskt svärd som är något större än slagsvärdet och används tvåhandat inom 'Cirefalisk fäktteknik' och enhandat inom 'Manziiriskt klingmästeri'.

Melûcka: Ökenstad med 2.000 invånare belägen i de södra delarna av Mûhad. Melûcka är belägen i en stor oas. Härskaren i staden är kefal Marammar den vise. Från Melûcka går karavanvägar till Sung i väster, Locarda i söder och Kaal och Jen i norr.

Melusin: En humanoid varelse som har två stjärtfenor istället för fötter. Den lever under vattnet, företrädelsevis i varmare hav såsom 'Igonhavet', 'Stormarnas hav' och 'Söderhavet'. Melusinen lever på cirka 60 famnars djup i samhällen med maximalt 200 individer och en stark ledare. Kontakten mellan melusiner och delfiner samt valar är god – främst den med späckhuggare. Den kan andas både luft och vatten, men har svårt för landvistelser då den endast kan åla och inte gå. Melusinen är nära släkt med 'mermän/sjöjungfrur'. Språket den talar är 'merman'.

Memakusten: Kuststräcka norr om Mûhad och Ziu. Känd för sina förrädiska sandrev.

Menehezeth: Denna lumiandrake har, utan att de flesta människorna vet något om det, hjälpt till vid skapandet av Fraktionen samt grundandet av universitet på Garandor i den Stora arkipelagen. Hon har ett intimt band med Melusinerna och är känd hos dem som 'Pärlemorstadens beskyddare'.

Menig: Generellt sett den näst lägsta militära graden (över rekryt); menigen för inte befäl.

Menon-Aun: Mundanas kanske största rike till ytan heter Menon-Aun (kejsarriket) och ligger långt väster om Mundanas 'centrum'. Rikets invånare, aunurierna, håller sig vanligen för sig själva även om riket blivit öppnare för handel på senare tid. Menon-Aun är en storslagen hög-

kultur med stora städer och väl utvecklad smidesteknik.

Mentis: Kabalaordens benämning på aspekten 'psykotropi'.

Mercator: En jargisk handelsman.

Merced Clammath: En vandrande riddare som säljer sina tjänster som stridsman och vapenmästare runtom i Asharina.

Mercurium: En primär 'essens' som endast har den resonansriktning som ger upphov till densitet. Det finns alltså mercurium med olika densitet. Alla andra fysikaliska egenskaper hos mercurium är odefinierade.

Merdakh-Renk-Ghor: Ghorfäste beläget i bergen mellan Jargiska kejsardömet och Damarien, vilket raserades under 'första stora kriget'. Den äventyrslystne kan fortfarande ta sig in i det igenvuxna fästet, men rasrisken är dock överhängande.

Merekh-Renk-Roghan: Ett Roghanfäste som är något så unikt som ett fäste med havsutsikt, emedan det ligger på Ebhrons västkust. Fästet ligger nära Ebhrons största skeppsvarv och den största delen av flottans metallföremål kommer från dvärgarna. Fästet grundades 1249 f.D. Omkring 75.000 dvärgar bor i fästet.

Mergeno: Bergsmassivet öster om Daval med evigt snöklädda toppar.

Merichan: Ebhronitisk stad som byggdes för dryga tretusen år sedan då Ebhron behövde en hamnstad. Den förlades nära dvärgafästet 'Merekh-Renk-Roghan' för att underlätta handeln dem emellan. Omkring 75.000 invånare bor idag i den dvärgrika staden som präglas av riklig handel i synnerhet exporten av timmer, träkol och tjära.

Merkari: Det gamla coloniska namnet på mittdag (onsdag).

Merman: Kallas även 'havsvarelsernas språk'. Talas av 'melusiner', 'mermän', 'sjöjungfrur' och 'coomaror'.

Mermän: Varelser som är nära släkt med 'melusinerna' och skiljer sig på det sätt att de har en stjärtfena istället för två. De är även något mer sällsynta och lever oftare ensamma än i grupp.

Mernanda: Se 'St Mernanda'.

Merun: Forntida rike som numera är en provins i Jargiska kejsardömet.

Merun: Östlig provins i Jargiska kejsardömet. Merun är kejsardömets största provins. Provinshuvudstaden heter Erat. De övriga städerna i provinsen är Colarkam, Hamath, Ralborion och Erafalan. I de östligaste delarna, bland Khazimbergen ligger den kända klosterstaden Athor.

Mese: Lång, stor och rörliknande alvisk flöjt.

Mesevi: Alvisk ärmlös klänning, används oftast av sanarikvinnor.

Metamorfist: En beteckning på en alkemist som sysslar med transmutering av essenser och substanser.

Metamorfos: Ett annat ord för 'transmutering'.

Methras-Renk-Drezin: Övergivet Drezinfäste beläget väster om 'Mitheraskogen', vilket brann ner under 'fjärde stora kriget'. Endast en person har återvänt från skattsökarexpeditioner i fästet, och denne hade blivit fullkomligt galen.

Mhâma'a: Enligt Mhîmrätten namnet på himlen, vilket är det högsta och mest ouppnåeliga av allt. Mhâma'a är Mhîms hemvist och platsen dit döda själar kommer.

Mhann: 'Lohemos' agitator och herr 'Hjaon Rincans' främsta konkurrent om makten i Stora arkipelagen. De har dock samma mål – att ena öarna till ett gemensamt kungarike. De har därför ingått en ohelig allians, men den har försvårats efter Mhanns korta förhållande med Hjaons dotter 'Yvanna Rincan'.

Mhîm Matruk Wolani: Den nuvarande Mhîm är den fjärde i Wolani-dynastin och har regerat i sexton år. Hans tid kännetecknas av ett lugn både inom Mûhad och vid gränserna, då Mhîm har startat diplomatiska förbindelser med de omgivande länderna. Det har dock varit svårt att föra en dialog med de styrande i Jargiska kejsardömet – religionerna och kulturerna har hela tiden krockat.

Mhîm Odani al-Kadher: Denne 'lahid' var den förste att överta titeln 'Mhîm' efter inbördeskriget som följde stamfaderns avfärd. Han sägs ha varit en mycket vis och folkkär man. Det var bland annat under hans tid som man sammanställde Fata'a och förmildrade slavlagarna.

Mhîm: Den himmelske, Den tusenögde. Bäraren av hundra namn. Ett gudaväsen vars avkomma fortfarande styr Mûhad, både politiskt och andligt. Också titeln på hans efterkommande härskare av Mûhad. Endast härskaren av Mûhad får beröra den gyllene tronen. Gudahärskaren Mhîm är sträng men rättvis.

Mhîmberget: Ett högt berg utanför Tabbah i Tabîmbergen.

Mhîmrätten: En religion som dyrkar himlen förkroppsligad i gudahärskaren Mhîm – den såväl andlig som världslig ledare i Mûhad. Religionens lagar genomsyrar hela det mûhadinska samhället.

Mhîms krypta: Legendarisk krypta som sägs hysa den första Mhîms grav.

Mhîms lagbok: En flera tusen sidor tjock bok som innehåller de lagar och förordningar som Mhîm stamfadern skrev ned under ett gudomligt rus. I Mhîms lagbok påbjuds att alla gudlösa ska omvändas med alla medel. Mhîms lagbok tolkas i de tusentals 'keralorna'.

Mhirr: 'Vulfens' språk.

Mhoraz Hzarn: Ärkefurst över Caserion och trots sina unga 25 år har han innehaft titeln i sju år. Han har gott stöd inom landet och är en mycket god retoriker. Mhoraz har knutit starkare band till Thalamur och genom detta ökat handeln, ryktena talar om en pakt mot Consaber. Han har en förkärlek till vin, kvinnor och sång.

Mhorukh: Odjurens härskare.

Miacre: Se 'St Miacre'.

Miam: Miam är ett rike som breder ut sig vid foten av de väldiga Askbergen samtidigt som dess norra delar alltjämt ligger inklämt mellan bergskedjorna. Ett varmt klimat genomsyrar riket året om även om vintrarna är svalare och mer blåsiga. Miam är ett lydrike till det väldiga kejsardömet Menon-Aun.

Mianai: Stort handelshus på Kryddöarna som sägs ha samröre med Dhurkoorska pirater.

Micala: Flöjt med skedformat munstycke hos alverna öster om Rhungsjön.

Miceus: Se 'St Miceus'.

Midar klan Ghor hus Zummer: Drezindvärg som i egenskap av kung över Drezin-Renk-Drezin förmodligen är den som vet mest om dvärgarnas alla hemligheter.

Mido: En bosättning i Eumo belägen vid floden Urad-Them där vägen leder till Sung. Mido har 400 invånare.

Midvinter: En av få årligt återkommande alviska högtider som firas i början av januari när natten är som mörkast. Den firas med fest och dans och inga fientligheter får förekomma – till och med henéa kan släppa på findskapen till thism under midvinter. Midvinter tros ha sitt ursprung innan första stora kriget och firas av 'de oberoende' samt kiriya.

Midvintersolstånd: Årets kortaste dag. Inträffar den första dagen i januari.

Midvinterört: En ört som blommar vintertid. Denna robusta växt med mörkgrön klubbformad huvudknopp, kan användas för att framställa en ytterst hallucinogen drog. Drogen är vanlig inom Xinu-kulten.

Mihol: Se 'slaget vid Mihol'.

Mihola: Ramoriansk hjälte som 348 f.D. hindrar Colonan från att erövra Ramora.

Mihrit: Liten provins i Jargiska kejsardömet. Mihrit från huvudstaden Davos.

Mil: En enhet för avstånd som motsvarar fyra fjärdingsvägar (10,7 km).

Milargoaner: Milargoanerna är ett samfund som huvudsakligen finns i Jargiska kejsardömet. Medlemmarna anser att Milargoks hädanfärd till Daak var ett tecken på att Milargoks uppenbarelse och budskap är det enda som bevisligen är sant. Milargoanerna ansvarar för att hålla Milargoks eld brinnande i alla kyrkor.

Milargok: Förkunnaren Milargok börjar predika om guden Daak år 85 f.D. Han får utstå många kval och lidanden. Hans lidande ger honom dock flera uppenbarelser och han återberättar dessa i ett antal profetior. Han fängslas och torteras ett flertal gånger, men vägrar ändå att avsäga sig sin tro. Den 21: a dagen i månaden hexaria år 78 f.D. bränns han på bål i den jargiska staden Lamur. I ett ljussken som syntes över hela staden for Milargok hädan till sin gud. Den renande elden som brinner framför Daakkorset i alla kyrkor symboliserar Milargoks lidande på bålet.

Milcas: Se 'St Milcas'.

Miletta Linbold: Kvinnlig asharisk överjarl 2158–2185 e.D.

Milisman: Dvärgaklass som ansvarar för fästets försvar. Fästets äldste, mäster vakt, är medlem i de äldstes råd (se 'hokh') och ansvarar under fredstid för de två liknande klasserna 'spindelväktare' samt 'tirakbaneman'.

Milisman: En bonde eller borgare som i ofredstid kan ingå i den lokala krigsmakten.

Mimore: Cirefaliskt handelshus som inriktats på handel i Asharina, främst på västsidan. Äger kredithuset 'Elizimaz'.

Minarin: Liten hamn i Melorion.

Mineralriket: En grupp av substanser som omfattat metaller, legeringar, sten, kemiska ämnen, syror, vätskor och så vidare.

Minimus: Den lille, Halvmannen. Skall enligt myten ha varit ledare över ett utdött gudafolk.

Minneskristall: En kristall som på magisk väg har laddats med minnen. Skapas ofta av de högre drakarna.

Minotaur: En varelse som är större än en människa och som har tjurhuvud med horn samt pälsbeklädd hud. Den lever i ledarstyrda samhällen i de djupaste skogarna av 'Mundana'. Av främlingar har den uppfattats som ganska lättretad; i kombination med att de brukar lösa problem medelst våld gör detta att man bör iaktta försiktighet. Minotaurens språk är tauriska.

Minut: En sextiondel, vanligen med avseende på tid (timmar) eller vinklar (grader). Används bara används av astrologer och matematiker.

Minuviel: Den fjärde av Samor den Heliges lärjungar var Minuviel av Nada. Minuviel skapade en av de första missionerna utanför Nevos gränser, närmare bestämt i staden Hadarlon i nuvarande Soldarn.

Minuvielsborg: Soldiskt missionsläger beläget på nordsidan av Takalorr.

Minuvielsmäss: Helig dag inom den samoriskaiska läran den 22 i hömånad. Fordom en uppsluppen högtidsdag i Soldarn där den samoriska lärans anammande i Soldarn firades. Numera firas Minuvielsmäss sällan, med undantag för i vissa nationalistiska och kungatrogna kretsar – speciellt på prästskolorna i Boron.

Mio: Se Mio-Enara.

Mio-Enara: Söder om Menon-Aun och sydväst om Forion ligger de väldiga öarna Mio och Enara. Dessa väldiga vildmarker är till största del outforskade och täckta av snåriga djungler och väldiga bergskedjor. Civilisationen har dock fått fäste i och med att mindre djungelfolk har börjat bygga upp städer och övergå från jakt till jordbruk. På senaste tid har en intensiv handel mellan Mio-Enara och Kryddöarna tagit form.

Mio-Kaon: Stad på Mio-Enara med omkring 1.000 invånare. I staden finns den enda fasta marknadsplatsen i Mio Enara.

Miona Ylann: Miona var en momolansk krigarmagiker.

Mionamala: En legendarisk momolansk dolk med förmågan att nedkalla 'lunioner'.

Mionas mångalenskap: En magisk besvärjelse.

Mirah: Mirah vandrare, Vandraren, Vandrarnas beskyddare.

Mirahmad den lysande: En mûhadinsk härförare och hjälte som intar Ziu 526 e.

Mirahmad: Mûhadinsk härförare som införlivade Ziu i Mûhad.

Mirapata: Ett taupiskt svärd som är kombinerat med en underarmsskena och används främst som stickvapen.

Mircea: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Mirien Vasor: Consabers härold. En trevlig man bevandrad i många språk och en mycket skicklig diplomat. Bror till Vyrfer Vasor.

Mirron: Damarisk stad med 6.200 invånare. Mirron är även känd som 'Alliansstaden' och är belägen mitt på den damariska västkusten. Staden präglas av sin snabba tillväxt under den senaste tidens ökning av handeln till sjöss. Staden är dessutom en bas för pirater och smugglare.

Mirron: Hamnstad i Damarien som exporterar järnmalm, grovsmide och verktyg.

Mirunkorv: Korv gjord på kött från den ashariska bergsbävern.

Mirya Elisari: En pyarkvinna som är lokalt överhuvud för ett handelshus i Boron. Hon kan tillhandahålla det mesta så länge det inte rör sig om stöldgods, må det så vara en horndrake, elefant eller hemlig information om aboraten i Tibara, bara priset är det rätta. Av cirefalierna ses hon som ett av de största hotet mot samväldet, men det är allt för riskfullt att röja henne ur vägen då hon har alldeles för många hemligheter nedtecknade hos sina trognaste vänner. Hon är avlägset släkt med Inalea och Morollan Elisari.

Misia: Misia var en gång en mäktig fästning, men är numera bara en stor borgruin i centrala Felosi. Fästningen byggdes i en vildare tid då hotet från tirakerna i bergen var betydligt större än nu.

Miso: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Befolkad av ett fattigt fiskarfolk.

Missionär: En person som aktivt försöker sprida sin religion.

Missionärerna från Forion: En religion som sprider sin lära om den levande guden Imay, vars många inkarnationer lever runt om i Mundana. Religionen har sitt starkaste fäste i Forion. Religionen bedriver även aktiv mission i Jargien, Asharina och Consaber.

Missla: Besjäld humanoid varelse med älvalikt utseende. Den vuxna misslan är omkring fyra fot lång och stark därefter. De sägs ha trillat genom ett hål i himlen för ungefär två tusen år sedan (se legenden 'trollvintern'). De hamnade hos kraggbarbarerna, och deras egendomliga ankomst i kombination med att 'misla' betyder gudasänd

på kraggernas språk 'rechin' har lett till att de storvuxna barbarerna sedan dess behandlar misslorna med största respekt. Misslesläktet lever oftast som en del av det normala samhället men de sköter sina egna affärer. De har inga territoriella anspråk. De är inte besläktade med vare sig alver, dvärgar, människor eller tiraker, och ingen korsbefruktning är möjlig. Trots avsaknaden av släktskap med andra varelser så är de förvånansvärt lika människor, alver och dvärgar. De har ett gott luktsinne och kan genom att vidröra varandra utbyta minnen med varandra. Nästan alla misslor tror på 'Allmodern'. De två främsta beteenden som enligt 'långlingarna' kännetecknar misslor är deras naiva inställning och deras generösa gästfrihet.

Misslabrygd: Ett öl som tillverkas av misslorna, på vatten, korn, humle, jäst, omsorg och ingenting annat. Det är ett överjäst och mustigt mörkt rödbrunt öl med måttlig beska, hög sötma och mycket humlesmak.

Misslelän: Misslebyar förekommer nästan alltid i klumpar med några tiotal byar inom relativt kort avstånd från varandra. En sådan klump brukar oftast bilda ett misslelän. Misslelän är ungefär lika stora som ett normalt grevskap, men har sällan några gemensamma gränser med långlingarnas grevskap. Misslelänet har sällan någon viktigare funktion annat än att samordna byarnas aktiviteter gentemot varandra och gentemot långlingarna i omgivningen.

Misslenation: Etnisk indelning av misslor. Misslor anses alltid tillhöra någon av misslenationerna, som ofta sträcker sig över landsgränserna.

Missleting: Beslutande samling för misslor. Alla vuxna misslor, det vill säga misslor som är föräldrar till barn, har yttranderätt på tinget. Det finns inte någon formell rösträtt, utan man pratar om saken tills man når någon slags konsensus, antingen i form av att man enas om en handlingsplan, eller i form av att man enas om att bordlägga saken tills vidare eftersom man inte kunde komma överens.

Mist: Dimma i samband med kraftig vind.

Mitheraskogen: Mitheraskogen ligger norr om Caserion och är en väldig vildmark vars innersta delar är sänkta i evig vinter. Det sägs att älvkonungen vilar i skogens mitt infrusen i en pelare av is. Under vinterhalvåret är kylan extremt hård och detta omöjliggör några permanenta bosättningar. Skogen drabbas då och då av vild magi vilket ger upphov till ytterligare fara.

Mito: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Mito exporteras bland annat Tobak.

Mittdag: Onsdag.

Mivell: Grad inom den samoriska läran. Mivell är den titel som den samoriska lärans tempelföreståndare får. Mivellerna styr de mindre templen ute i grevskapen, baronierna eller motsvarande. De är ansvariga för att ceremonier förrättas och att tiondet (tempelskatten) tas upp och skickas vidare uppåt i hierarkin.

Mizana-kanalen: Ett sluss- och kanalsystem som förbinder Thalamurs öst- och västkust.

Mizu: Ung kvinna vars far var jargier och mor adasier. Sägs vara besatt av en demon.

Mjukt läder: En mycket smidig pansartyp av läder som inte kräver vaddering. Se även 'fjällpansar', 'nitläder' samt 'ringläder'.

Mjältbrand: En fruktad och dödlig sjukdom som tack och lov är relativt ovalig på de flesta håll i Mundnana.

Mjölnare: Ett hantverkaryrke.

Mnemors grottor: Samling av grottor belägna i en lugn havsvik mellan 'Kabalaöarna' och 'Ar Kabal' i Ebhron. De har urholkats ur den sandstensrika kusten med vattnets hjälp under lång tid. De har fått sitt namn efter kapten Mnemor som framlade teorin om att det finns ett underjordiskt paradis med förmågan att skänka och förlänga liv. Han begav sig dit med en expedition som aldrig återvände. Vissa påstår att de fann sitt underjordiska paradis och valde att stanna där, andra att de dog till följd av de kraftiga strömmarna eller de farliga havsdjuren.

Mochqeru: En bredbladig dolk från Momolan vilken användsfrämst som redskap.

Moderns lilja: Heligt föremål inom Jordmoderns kloster. En vit blomma som aldrig tycks vissna.

Modifiera resonansfrekvens: En alkemisk process som används för att ändra 'vibrationer' hos en 'essens'.

Modifiera: Inom magin, en annan term för 'transformera'.

Mokkaza: Stor och aggressiv men lyckligtvis inte giftig spindel. Används dels i den tirakiska leken med samma namn, dels även som festmat.

Mollrik av Raak: Gruvmagnat och furste av Ralkom,.

Molnryttare: Yrke hos alverna som huvudsakligen består av de som fått en 'héavedrake' präglad på sig, men även de som sysslar med drakarnas drakarnas skötsel, träning och liknande.

Molnryttarna: Sunarialvernas legendariska styrka av drakryttare. De har det största antalet heavédrakar drakar i hela Mundana med sitt bestånd av 35 riddjur.

Momolan: Ett ökenland beläget söder om Mûhad och öster om Igonhavet. Momolan består till största delen av torr savann, sanddyner och stenöken. Landet har cirka 100.000 invånare som mestadels är zhaner. En stor del av befolkningen är bosatt i Momolans huvudstad, Locarda. Det kanske mest utmärkande för landet är att kvinnorna styr och männen har en tillbakadragen roll. Momolan styrs av en 'ekhbet', ett ord som närmast översätts med drottning, för tillfället Ekhbet Sona'a som regerar med järnhand. De flesta momolaner tillsvär sig mamolanismens religiösa rörelse.

Momolaner: Invånarna i 'Momolan'.

Momolanska: Språk som talas i Momolan och är besläktat med mûhadinskan.

Momolisk vildhäst: En svagare men mer uthållig typ av 'vildhäst' som finns i Momolan.

Momol-Renk-Drezin: Ett Drezinfäste i bergen mellan Momolan och Eumo. Det drabbades av en kraftig brand, och endast runt tusen av fästets runt 40.000 dvärgar överlevde. Efter detta sägs magiker från klan Drezin ha täckt fästet med en magiskt framkallad sandstorm, klart är dock att ingen sedan dess funnit fästet och återvänt.

Monala: En klippig och karg ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Monceros: Ett annat namn för 'enhörning'.

Monolit: En rest sten som sägs fokusera kraftströmmarna på Mundana.

Monoliten: På de stora slätterna i norr finns ett högt berg som kallas för 'Monoliten'. Detta berg är en av de mycket sällsynta platser som är högmagiska för alla aspekter. Platsen är dock riskabel att vistas på eftersom den ofta drabbas av magiska urladdningar.

Monoteism: Idén att det bara finns en enda gud. Denna är relativt ovanligt i Mundana eftersom så många andra religioner samexisterar. De monoteistiska religionerna som finns kan delas upp i två läger – dels de som helt och hållet förnekar att andra gudar existerar och dels de som anser att alla dyrkade gudar i själva verket är en och samma gud.

Monoteiter: Monoteiterna är en religiös inriktning av Daaktron som vägrar att erkänna att uppenbarelsen innebär att Daaks profeter är gudalika väsen. De anser också att dyrkan av helgon är förkastlig och att alla böner skall riktas direkt till Daak – allt annat är synd.

Monsun: Ihållande söderhavsvindar från land på vintern och från havet på sommaren.

Moran: En ö belägen inne i Stora arkipelagen, söder om 'Oriton'. Moran är känd för sina rika lämningar och många ruiner.

Moras-eunuck: I Jaccumta finns det enda templet helgat för thaba Mahi. Där tjänstgör moras-enuckerna, vilka vigt sig åt thaba Mahi och det eviga sökandet efter den försvunna prinsessan. Eunuckerna är alla kastrerade och endast män kan bli moras-eunucker.

Moraseunuckerna: En helig sekt i Jaccumta som söker efter den 'försvunna dottern'.

Morchan: En dolk som används av léaramalverna, främst som redskap, men även som vapen.

Morgel van Culnar: Härförare som i slaget vid Helm 1066 e.D. utplånade en hel tirakisk armén. Avsatte Storfursten i Targus och utropade sig själv till ny Storfurste, varpå det redan hårda styret i Damarien blev än hårdare och grymmare.

Morgonstjärna: En stor spikklubba utan kedjor (för kedjevapen, se 'stridsgissel').

Morgonstjärna: Utslocknad soldisk adelsätt.

Morgonstjärnan: Den starkast lysande stjärnan. Går endast att beskåda på morgonen. Kallas Aftonstjärnan då den är synlig på morgonen.

Morh: Klippornas mästare. Monstruös varelse som med hjälp av vinden drar fartyg i kvav utanför Memakusten.

Morhaxvith: Sägs vara den största och farligaste mortuachdraken som någonsin levat. Kallas ibland för 'Den fruktade drakfadern' då han av många tros vara drakarnas fader. Senaste gången han sågs var då han ledde drakarnas anfall mot ön Cai år 767 e.D.

Moriyan från Yolde: Rikskonung i Soldarn 2655–2671 e.D.

Moróga: Den trollkarl som sedan den forna trollkungen 'Oddhoders' försvinnande är den som styr över det land som människorna kallar för 'Utmark'.

Morógas drakslav: Se 'Góhlbrandh'.

Morollan Elisari: Andre sjöherre i Consaber samt amiral och greve. Morollan är ung pyaralv med ett gentlemannamässigt beteende som är en av världens skickligaste sjömän. Hans flaggskepp heter Sjöhäxan.

Mors: Kabalaordens benämning på aspekten 'nekrotropi'.

Mortuachdrakar: Den minst vanliga av de två högre drakraserna. Enligt Tokons draksång finns det 42 stycken men man har endast funnit 28 stycken nämnda i historien genom åren. De är vanligtvis 12–22 meter långa och normalt fysiskt starkare än lumiandrakarna. Bor vanligtvis i vildmarken och drar sig inte för att ta till våld. Förknippas ibland med den universella egenskapen Kaos och brukar ofta handla i stundens ingivelse. Lever efter principerna att kontroll är att känna, makt är det som syns och varför kontrollera det som man ändå kan förgöra?.

Morun Julunda: En av de största magikerna från Momolan.

Morus: Viktig jargisk hamnstad som exporterar slavar, vapen och marmor.Staden är belägen i provinsen Lemira vid kusten nära floden Rhers utlopp. I Morus hamn sker all omlastning från havsgående fartyg till flodbåtar på väg upp längs Rher, exempelvis till Daval. Staden har 48.000 invånare.

Moset: Momolanska trosor i mjukt läder kompletterat med höftskydd i vadderat härdat läder.

Mostari: Alvisk knälång och kortärmad ringbrynja som främst används av thism, men även av kiriya.

Mozca: Cirefalisk mjukost som äts tillsammans med grönsaker och oliver. Den används även som redning i många såser.

Mozorius: Se 'St Mozorius'.

Mu'abre: Skogens beskyddare.

Muarak: Adasiernas gud, skapare och havsgud.

Muaraks sjö: En av adasiernas heligare platser är Muaraks sjö, vilket egentligen är en stor och fruktansvärt djup dypöl. Här brukar adasierna helga Muarak genom olika offer, dels kastar man i spädbarn men också värdesaker.

Muaraks tolv levnadsregler: Den adasiske guden Muarak har tolv specifika levnadsregler. Dessa är: 1. Adasierna är Muaraks utvalda folk. Han beskyddar alla adasier så länge de inte vänder sig från de tolv levnadsreglerna. 2. Kvinnan är lika helig som den bördiga jorden eftersom hon ger liv åt kommande generationer. 3. Den man som inte visar en kvinna vördnad är ingen riktig man och förtjänar inte Muaraks lycka. 4. Kvinnan skall föra släkten och dess minnen vidare. Släkten kan med säkerhet veta att barnet är hennes, men ingen kan säkert veta vem som är fadern. 5. Man kan äga jord lika lite som man kan äga luft eller vatten. Jorden du brukar för att få föda är Muaraks skapelse och är dig bara till låns. 6. Alla skapar sin egen lycka, ingen kan leva på ens förfäders bedrifter. Men alla bär med sig och lär sig av sina förfäders minnen och lärdomar, lärdomarna från den store guden Muarak. 7. Den som far med osanning och baktalar sina fränder skall straffas med Muaraks vrede. 8. Lidande är Muaraks sätt att lära de hårda mjukhet och de högmodiga fromhet. Den som beklagar sig över sitt lidande har inte lärt sig dess syfte och kommer att fortsätta tuktas av Muarak till dess man kommer till insikt. 9. Endast de fromma är värdiga Muaraks kärlek. 10. Den som öppnar sin dörr åt en främling i nöd skall själv finna öppna dörrar när nöden tränger sig på och den som ger av sitt bröd åt en hungrande, skall själv finna bröd när hungern är som starkast. Men den som stänger sin dörr och själv äter sitt bröd skall finna stängda dörrar och smulor. 11. Den som förlåter skall få förlåtelse och de som tröstar skall finna tröst. Den som sårar skall såras och den som slår skall slås. 12. Genom hårt arbete och vedermöda uppnår man lycka och visar Muarak vördnad. Den som arbetar för annat än mat, kläder och husrum förtjänar inte Muaraks lycka. Den som arbetar för pengar vanhedrar Muaraks namn.

Mudami: Kvinnlig schaman som är ledare för 'Asw'tala-stammen'.

Mudelört: En violett blomma med träig stjälk och spetsiga, starkt doftande blad. Bladen torkas, mals och rullas ihop med hjälp av större blad, och röks. Effekten liknar den vid alkoholförtäring. Mudelörten används också för smaksätttning av sabriskt mudelvin.

Mudo: Flod i Forion som rinner genom Aroch.

Mudoviken: Vik i nordvästra Forion.

Muga: Råttornas furste.

Mûhad: Ett mytomspunnet land beläget vid Blå havet, väster om Tarkas och norr om Momolan. I Mûhads ökenområden ligger oaser där städer vuxit upp, men de största städerna finns längs kusten och i grönområdena. Mûhad har cirka 1.200.000 invånare – de flesta är 'zhaner'. I landet finns många krigsherrar som alla slåss om att bli härskare och få titeln Mhim. Landet är rikt och de mäktigaste medborgarna lever i överflöd och lyx. Det är också ett land där en stor del av befolkningen är slavar eller så pass fattiga att de nästan önskar att de vore slavar. Den östra delen av Mûhad heter Ziu. Huvudstaden heter

Alkarzan, men gudahärskaren Mhîms palats ligger i den heliga staden Tabbah.

Mûhadiner: Invånarna i 'Mûhad'. Så gott som alla mûhadiner underkastar sig gudahärskaren Mhîm och den allenarådande Mhîmrätten – gudens lag.

Mûhadinsabel: En smal enhandssabel som används i Mûhad både till fots och från häst- eller kamelryggen.

Mûhadinsk stridstunga: En utpräglad och korthuggen variant av mûhadinskan som talas av de mûhadinska krigarna.

Mûhadinsk vallmo: En låg ört med röd krona och fem tjocka kronblad. Av frukternas saft framställs en mycket berusande drog som dessutom är beroendeframkallande.

Mûhadinska invasionen: Se 'Första mûhadinska invasionen'.

Mûhadinska: Språk som talas i Mûhad och är besläktat med momolanskan.

Mûhadinskt fullblod: Variant av 'ridhästen' som framavlats i 'Mûhad' och är snabbare, uthålligare och svagare än en normal ridhäst.

Mula: Infertil korsning mellan en åsnehingst och ett häststo. Närmast lika stor som en häst.

Mulle: En benfisk med liten mun, små tänder och ett par skäggtömmar. Lever i stim.

Multe: En mycket viktig och uppskattad matfisk.

Mulåsna: Infertil korsning mellan en hästhingst och ett åsnesto. Närmast lika stor som en åsna, men har längre huvud som hästen.

Mumadh: Fruktat överhuvud för släkten Lanell i Belu.

Mumie: En mumie är ett balsamerat lik vars hud är sprucken och torr. Ofta är deras kroppar inlindade i linnebandage och deras ansikten är då förvrängda under trycket från den hårda lindningen. Utan linnebandage ser de ut som förtorkade lik med insjunkna kinder och blottade tänder. De fungerar vanligen som vakter eller soldater till den nekromantiker som skapat dem. Mumien är en lägre vandöd.

Mundana planet: Ett annat namn på det 'fysiska planet'.

Mundana: Världen. Mundana är en mycket gammal värld, där lämningar från forna kulturer och legender om svunna tider är mycket påtagliga.

Mundanas Analekter: Den äldsta bevarade skriften. Skrevs av en Zairi.

Mungiga: Ett musikinstrument som består av en stålbygel med ett blad som man knäpper på så att det vibrerar. Mungigagan hålls mellan tänderna och munnen utgör resonanslåda.

Munk: En man som erlagt ett löfte om att leva strikt enligt religionens seder och lagar. Som regel bor munken i ett kloster och de är ofta bildade och skrivkunniga.

Murare: Ett hantverkaryrke.

Murborg: En vidareutveckling av en 'broch'. Den består i princip bara av en enda tjock mur, där bostäder och arbetsutrymmen finns inrymda i själva muren.

Murbräcka: En murbräcka består i en kraftig timmerstock som hängts upp i ett stativ med hjälp av starka rep. Stativet är försett med hjul så att murbräckan skall kunna dras fram mot en port eller en svag mur. När murbräckan ställts i läge låter man stocken pendla fram och tillbaka i repen och slå mot porten tills den bryts. Stocken är försedd med gripjärn för att männen skall få bättre grepp och fart i pendlingen. Den kräver oftast minst dussinet man för att effektivt kunna användas.

Mûrman: Ledande bazirkbinderakk under 'erövringen av Colm', se även 'meloriska sjöförbundet'.

Mur-Renk-Ghor: Ghorfäste som grundades för att handla med det då ännu icke förfallna Gnar-Muur. I takt med att Gnar-Muur förföll till den tjuvstad det är idag så har handelskaravanerna gått allt mer mot detta västliga dvärgafäste vilket hyser omkring 100.000 invånare.

Murvelbest: En mycket stor hårig varelse som påminner om en korsning mellan en hund och en björn och vars huvud är prytt med två skräckinjagande horn. Den lever vilt i flockar om fyra till åtta djur i de nordliga arktiska vidderna. Tama murvelbestar hålls bland annat i 'dvärgarnas' nordligaste fästen, där de används som riddjur för att ta si över de snöklädda bergen.

Muräna: En rovfisk som saknar bröstfenor och har tjock, läderartad hud utan fjäll. Tänderna är långa och nållikt vassa; vissa av dem står i förbindelse med giftkörtlar. Muränan är en uppskattad matfisk och i jargien och på andra håll hålls denn i dammar.

Mutatio rattus: Ceremoni som omvandlar en utvald person till en svart råtta.

Mutera: En annan term för 'transformera'.

Mye den kringvandrande: En kvinnlig Lhen-li (magimästare) som vigt sitt liv åt att missionera Sungs filosofiska lära bland Eumos hedniska stamfolk.

Mynd: En eyrentigrinna som sägs vara välsignad av Siron och är känd för sin skicklighet såväl med eyrenklyvare som slagsvärd.

Myndar: Stad i Consaber och huvudorten i hertigdömet Nensema. Har omkring 8.000 invånare och den har också en viktig flottbas.

Mynt: De flesta riken och många städer präglar egna mynt som betalningsmedel inom de egna gränserna. I praktiken sprids dessa mynt ibland långt utanför gränserna och dess värde beror då mer på metallen i myntet än vad som står präglat på dem.

Myntslagare: En hantverkare som tillverkar mynt. Detta sker vanligen genom att slå mynten med en stans så att bilder och text präglas på myntets båda sidor. Omk myntet präglas mot en bit läder så blir det ensidigt och kallas brakteat.

Myrdinor: Stor familj i Thalamur som är nära knutna till deras armé och ett flertal av familjens överhuvuden är generaler och liknade.

Mzan Rezrek: Cirefalisk man runt de femtio som tidigare var 'härfurst' inom 'Cirzatemplet' men nu avancerat till 'kurfurst' över den gordiska staden 'Tzorfalz'. Hans hustru är dotter till av handelshuset 'Temirannz' 'handelsfurstar', ett äktenskap som knöt band mellan Mzan och huset och ledde till att han fick sin position som kurfurst. Hans verksamhet går ut på att bygga ut Tzorfalz till en gruvstad av nästintill dvärgisk kaliber.

Målare: En hantverkare som målar både väggar och målningar. Dessutom tillverkar och blandar målaren färger.

Månad: En månad i Mundana är alltid 28 dagar.

Månbestens dikterande ord: En magisk besvärjelse.

Månbila: En tvåhandsyxa från Momolan med en månformad bila som sträcker sig ner längs halva skaftet.

Månfas: Vecka.

Månklocka: En liten purpurfärgad blomma som växer i våtmarker. Kan användas för att framställa ett gift som kallas 'måntårar'.

Månmagiker: Ett annat namn på en 'selenomantiker'.

Månpärlesaft: Ett gift som består av månpärlans saft. Giftet orsakar svåra nervskador.

Månskenshovet: Månskensovet är ett av hoven i Skugglandet. Även om de är luriga och nyckfulla så är de inte lika illvilliga och sadistiska som Svarta hovet. De lever på de frusna slätterna i det väldiga ispalatset.

Måntårar: Ett långtidsverkande blodgift som tillverkas av månklockan.

Månvarv: Det samma som en månad, det vill säga 28 dagar.

Månvide: Missla från daggbacken som är omsjungen som en skicklig vapenmästare. Få tror då detta om honom då han till synen är liten och harmlös. Alla motståndare som har kämpat mot honom har dock blivit dräpta av hans välriktade hugg.

Märlspik: Ett sjömannaredskap som används för att 'splitsa' samt laga rep och trossar.

Mässa: Hålls under den heliga dagen av prästerskapet. Under mässan sker ofta flera olika religiösa aktiviteter. Mässan innehåller alltid bön och ibland innehåller den även offer. Dessutom genomförs som regel andra mer rent sociala aktiviteter som predikningar, namngivning åt nyfödda barn, giftermål, begravningar och så vidare.

Mässare: En viktiga nyckelperson inom Xinukulten som leder ceremonierna och agerar som ett slags språkrör mellan de högsta prästerna och de som är lägre ner i hierarkin.

Mässing: En legering som består av koppar och zink. Densiteten är 8,4 kg/l och smältpunkten 915°C.

Mäster Boparams samlade tystnad: En magisk besvärjelse.

Mäster: Titulering av en magus, speciellt inom Legio Colonan.

Mönster: Ett annat ord för 'ritual'.

Mörka besvärjelsen för bitande kyla: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Lirmanas isande nattkyla'.

Mörkerfesten: Ungefär en gång per år, då det är som allra mörkast, samlas veddos alla schamaner för att hålla en traditionell fest till mörkret och ljuset. Man firar att mörkret snart ska besegras av ljuset och att dagarna snart ska bli längre.

Mörkerhund: En mycket stor hund med en päls bestående av svarta borst. Den lever i flockar om 10–20 individer över hela 'Mundana', men främst i 'Tarkas', 'Kamor', 'Krolimbergen' och 'Khazimbergen'. De är fruktade för sin mörkersyn och förmåga att spruta eld. Den är eftertraktad av magiker, se 'mörkerhundshjärta' och 'mörkerhundshud'.

Mörkerhundshjärta: Hjärtat hos en 'mörkerhund' är starkt laddat med 'termotropi' och 'pyrotropi'. Om man bevarar ett sådant hjärta, till exempel i en bruk med sprit, och förhindrar det att ruttna sönder så kan man använda det till att underlätta alstringen i dessa två aspekter.

Mörkerhundshud: En läderrustning av mörkerhundshud är lika effektiv som en vanlig läderrustning' då det gäller att motstå skador. Dock så är den mer resistent mot eld än vanligt läder. En rustning av mörkerhundshud kostar vanligen det fyra eller femdubbla en vanlig läderrustning.

Mörkerkrigarna: En krigarklass i det forna riket Dabu.

Mörkermagiker: Ett annat namn på en 'skotomantiker'.

Mörkermånad: Det ashariska namnet på december.

Mörkret: Se 'Peripetierna'.

Mörkrets döttrar: Annat namn för 'tiraker'.

Mörkskogen: Mellan de frusna slätterna och det Svarta hovets domäner i Skugglandet finns Mörkskogen – en stor, vild, djup och tät urskog. Solen når aldrig ner genom trädkronorna, men det är ändå precis såpass mycket ljus här att man kan se, lite svagare än fackelsken. Ljuset verkar ibland stiga från marken och lysa uppåt. I Mörkskogen bor de flesta småfolk och en del rimurer. Även en hel del djur och bestar huserar bland skogens stammar och buskage. Mörkskogen ligger mycket nära samtliga större urskogar i Mundana, till exempel Rinyaskogen i Consaber och de mörkare delarna av Sunariskogen. Även skogsvandrare som har gått vilse i Iracskogen har rapporterat om att de har funnit sig i något som måste vara Mörkskogen.



Naaqitu: Eldgud enligt veddofolkets religion.

Naccus: Ebhronitisk maträtt bestående av tunnbrödet 'dila' som friteras och fylls med hackat kött, grönsaker, pepparfrukt och ostsorten 'quesa'.

Nada: Asharisk stad med med drygt 800 invånare. Nada var en gång i tiden huvudstaden i det forna riket Nevo. Nada styrs av den ålderstigne och lättpåverkade frijarlen Lomin av Nada.

Nadaria: Edronskt land som var beläget där det nuvarande Gordrion nu ligger. Ödelades 985 e.D. av trollhorder.

Nadian: Se 'St Nadian'.

Nadin: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen som håller till i området runt Nada. Handel och boskapsskötsel utgör huvudnäringen, så när torrperioden kommer tvingas nadinerna dra norrut för att finna bete till sina djur.

Nadira: Ekbeth Sona'as äldsta dotter efter att den tidigare äldsta dottern avlidit. Nadira är biologisk dotter till Ekhbet Sona'a, har hon skär hud, kritvitt hår och röda ögon.

Nadisk stridshäst: Variant av 'stridshästen' vilken framavlats i den ashariska staden 'Nada' och som är svagare samt snabbare än en normal stridshäst.

Nagor Cretèn: Hertig i Consaber som styr över hertigdömet Uriens.

Naha: Forianska namnet på lördag.

Nahrzmel Krack: Cirefalisk stad på ön 'Vambolien'. Staden är inte särskilt koncentrerad på handel såsom andra cirefaliska städer men man exporterar vapen och rustningar. Den är istället den främsta militärstaden i hela Melorion. I staden finns huvuddelen av Melorions flotta, stridsskolor och krigsakademier. Med sin höga mur dvärgagjorda mur är militärstaden ytterst välbefäst. Runt 18.000 individer bor i staden.

Naith Sabes stora bok om drakar: Bok skriven av en före detta Professor i Consaber. Boken är en gedigen

dokumentation om Tokons muntliga sägner om drakarna samt ett försök att koppla dessa till magiteorin och den Coloniska historien samt den forna draktron.

Naken flenört: En illaluktande blomma med grönbrun tvåläppig krona som kan användas för att framställa ett smärtstillande läkemedel.

Nakhari: Legend som på dvärgarnas språk rukh betyder 'ljuset' och betecknar den värld ovan jord som dvärgarna stötte på efter att ha grävt sig ut ur underjorden för tusentals år sedan. Efter ett rådslag beslöts att de fyra stolta dvärgledarna 'Drezin', 'Zolod', 'Roghan' och 'Samar' skulle utforska världen omkring dem. Dessa fyra kom senare att utropa egna klaner med sig själva som kungar, varpå den ursprungliga kungen Ghor beslöt sig för att utropa sin egen klan. Varje vår firar dvärgarna 'Nakhari-Lozad' till minne av upptäckten av ljuset.

Nakhari-Lozad: Högtid hos dvärgarna som firas varje år till minne av upptäckten av ljuset (se 'Nakhari').

Nakon: Ett litet sabriskt guldmynt som väger 1,1 gram (värt 12 silver). Det går 21 nakon på en remerier.

Nakterhus: Ett skåp som rymmer kompassen och en lykta eller vaxljus.

Naldor: Ö som tillhör Västmark. Har branta klippkuster högt över havsytan. Större delen av ön består av blockterräng och endast fläckvis bevuxen av gräs.

Nallo: Aunurisk skrivare som arbetat länge med att framställa en encyklopedi över Mundanas geografi, historia och platser.

Namnens lag: En av magins lagar som säger att namn – speciellt sanna namn – ger makt över det som namnet betecknar.

Namolo: En mäktig momolansk släkt som kontrollerar lejonparten av handeln i hamnstaden Jaccumta. Namolofamiljens överhuvud heter Hadia.

Nan'chake: Halvgudar i 'Ranidyrkan'.

Naneqee: Veddofolkets språk.

Nanórgona: Se 'Kraden Nanórgona'.

Nanórgonas befallning: En magisk ritual.

Nanórgonas blödande förbannelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'De tusen blödande såren'.

Nanórgonas krossande hand: En magisk besvärjelse.

Nanórgonas outhärdliga odör: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Stanken från graven'.

Nanórgonas pentagram: En magisk ritual.

Nan'sela: Léaramklan i 'Sydlanden' i Alarinn vilken har en representant inom 'De fem'.De har en lång tradition inom sjöfarande och det händer ibland att de ger sig in på den riskfyllda sysselsättningen att jaga val. Klanen har en röd och blå 'bréacam'.

Nantien: En grund och bred flod om rinner från tokonmassivet och ut i havet. Floden utgör Consabers västligaste gräns mot Colonan.

Nantien: Grevskapet ligger i norra Uriens i Consaber på gränsen till Colonan. Lever på boskapsskötsel och fiske.

Nantirre: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Narakas: Demoniska varelser som har en stark koppling till eld och hetta. De är mäktiga och fruktade.

Narekh-Renk-Ghor: Ett Ghorfäste drygt tio mil norr om 'Calnia', vilket byggdes 4.600 f.D. till syfte att förbättra handelsförbindelserna mellan dvärgarna och 'Coloniska imperiet'. Dvärgarna från fästet anlitas ofta av Consaber till byggnation, bland annat kungliga slottet och stora katedralen i 'Calnia' är dvärgahantverk. Räknar man med de bofasta dvärgarna i området uppgår invånarantalet till runt 80.000 – alltså fler än i Consabers huvudstad.

Narenk: Berg på halvön Urma i Colonan.

Narenk-Renk-Ghor: Dvärgafäste som grundläggs 4555 f.D. i berget Narenk.

Nargan från Lamur: Avsatte den jargiske kungen och utropade sig senare till kejsare över Jargien år 478 e.D.

Nargan: Se 'St Nargan'.

Nari'iri'an naranek nilana: Den ashariska staden Lim'alans stora skriftbibliotek utgör en samlingspunkt för områdets historieforskare. Eftersom Lim'alan är en knutpunkt för alver, dvärgar och människor så finns det stora möjligheter till kulturellt utbyte för dem som så önskar.

Narin: Ett kamorianskt silvermynt vars värde motsvarar 10 denarer. Inga mynt präglas, alla mynt som är i omlopp härstammar från det försvunna riket Radh-Kamra.

Narion: Narion är den sydligaste ön i ögruppen Kalarr och har en kraftig magisk laddning som gör att alla alstringar av pyrotropi eskalerar till ett inferno.

Narundo: Ett unikt slagsvärd som är smitt av alvglas och siluna likt ett lyfali.

Narzkar Falz: Cirefalisk stad belägen invid floden 'Thukor' i nordöstra Caserion. Staden är tvillingstad med den thalaskiska staden 'Abin-Thukor' då Thukor är gränsen mellan Caserion och Thalamur. Handelsutbytet är stort och staden är en naturlig port mellan Rhungsjön och De stora slätterna i norr. 'Kurfurstinna' 'Azita' är mycket mån om goda kontakter med Thalamur, och hon jobbar hårt för att förbättra förbindelserna. I Narzkar Falz huserar cirka 7.000 invånare.

Nasuod: Den bevarande guden. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet Eifremerna.

Natah: Stort handelshus på Kryddöarna.

Nattdräpare: Mûhadinskt elitkrigare.

Nattens drottning: Urgammal och nästintill bortglömd gudinna som sägs ha skapat lamiorna.

Nattgardet: Den damariska härskarens högra hand. Förbandet, som är 1.800 man starkt, är mycket välutbildat och troligen en av de farligaste enheterna i hela Mundana.

Nattmara: En liten smal människoliknande varelse med svartglänsande hy. Den saknar helt anletsdrag och kroppen är extremt flexibel. Nattmaran kan tack vare sitt goda luktsinne smyga sig på offer som natten, för att sedan söva ner offret i djup sömn med hjälp av ett 'feromon', sedan kryper den in i offret genom en kroppsöppning och äter upp denne inifrån.

Nattspindel: En sorts 'jättespindel' med grå hud som lever i djungler och grottor. Den kan inte spinna nät förutom till äggsäckar och den kan inte heller bita ihjäl motståndare, utan besegrar dem genom att sticka in ett giftspröt. Den är mycket svår att upptäcka på grund av sin 'skototropiska' laddning.

Naturandar: Skyddsandar som beskyddar och vakar över träd och växter. Dessa andar kan i viss mening sägas bebo växterna och träden. Under vinter sover många naturandar för att åter vakna upp till våren – denna sömn gör att många träd fäller sina bland och att växter vissnar.

Naturens styrka: Unik stridskonst som leds av den taupiske eremiten Heeros i Asharien. Den som vänder sig till honom får lära sig ksatkniv och att slåss obeväpnad samt en gedigen utbildning inom historia och filosofi.

Naturlagar: Naturlagar är lagar som uppträder som regelmässigheter i naturförloppen. De beror främst på materien och materiens förhållande till annan materia. Exempel på naturlagar är tyngdlagen, termodynamikens lagar, diverse matematiska lagar och så vidare. Många av dessa lagar är ännu inte helt och hållet kartlagda av Mundanas forskare och teoretiker; vissa är inte ens funna.

Nautisk mil: Ett nautiskt avståndsmått som motsvarar tio kabellängder (cirka 1852 meter).

Nawan Ben Hayel: Fleråriga mästare i 'razdo'.

Navare: Havets herre, sjöfararnas gud. Även känd som Tritos, Mare och Belk. Avbildas som en gigantisk humanoid varelse täckt med sjögräs och en harpun eller treudd i ena handen eller som ett jättelikt havsmonster eller troll.

Navaredyrkan: Sjöfararnas religion.

Navares galjon: Ett heligt föremål hos Navaredyrkarna. Detta är en avbildning av gudens överkropp som fästs på ett fartygs förstäv. Den sägs ge upphov till gynnsamma vindar.

Navator: En jargisk sjökapten.

Navigator: En lärlingsgrad inom Navaredyrkan.

Nazg-par: Dvärgarnas ord för 'magnitud'.

Nebul: Ebhronitiskt kopparmynt med ett värde av en kvarts jargisk denar. De två andra ebhronitiska mynten är 'corona' och 'sikel'.

Necatorum lamia: En kult där nattens drottning dyrkas. Medlemmarna, som till största del är lamior, är vanligen skickliga krigare.

Nechtosört: Ört som kan användas för att förhindra förruttnelse.

Nedkalla Döden: Ceremoni som öppnar en portal för dödsguden Dibuk.

Nedkalla väsen av andra rangen: Ceremoni som nedkallar en demon av rang två.

Nedkalla väsen av fjärde rangen: Ceremoni som nedkallar en demon av rang fyra.

Nedkalla väsen av första rangen: Ceremoni som nedkallar en demon av rang ett.

Nedkalla väsen av tredje rangen: Ceremoni som nedkallar en demon av rang tre.

Nedkallning: Att med magiska medel få en demon, elementarvarelse eller kosmisk varelse att manifestera sig på det fysiska planet.

Nefandus: En svagt genomskinlig och manetliknande demon som svävar i luften. Den har en stor psykisk kraft och kan påverka folks sinnen till att göra som den befaller. Den kommunicerar genom telepati.

Negaidh: Ett bördigt hertigdöme på ön Danbréann i Consaber, vars hertig är den sabriska kungens kusin, Tardon Helmason.

Negaidh: Mäktig släkt i Consaber med nära band till konungen.

Negigg: Liten hamn i Eumo.

Negin: Ett viktigt jordbruksgrevskap i hertigdömet Negaidh i Consaber som också har en viktig flottbas.

Negotiator: Kejserlig affärsman.

Negus Tolonen: Kejsare i Colonan som fick sin makt genom kontakter och konspiration. Tolonen grundar dynastin Negustum.

Negustum: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 1996 f.D. och 1348 f.D.

Nekkma Andeblidare: Tirakisk schaman som genom sina magiska och sociala förmågor lyckats få 'Kharzitza Reza' i sitt våld och därmed tillskansat sig stort inflytande över 'Tiban'. Han påstås även vara en av de tiraker som upprätthåller kontakterna med klan Drezin.

Nekrio: Det kyrkliga jargiska namnet på vigdag (tisdag).

Nekrofag: En nekrofags hud är pergamentartad och stramar över skelettet. Den saknar muskler, fett och alla inre organ förutom hjärtat som kan ses pulsera under huden. Alla dess anletsdrag är utraderade och den saknar både ögon, öron och näsa. Det enda som finns kvar är munnen där de vassa tänderna är ständigt. Nekrofager fungerar ofta som livvakter till en nekromantiker. Nekrofag är en unik vandöd som skapas med hjälp av avgrunden.

Nekrokraterna: Samlingsnamn för de nekromantiker som styrde över Danarth.

Nekrokulterna: Dessa är de mest fruktade och våldsamma av alla Dibukanhängare. De är ett flertal mindre kulter som leds av nekromantiker. Kulterna tar Dibuks ord bokstavligt och sprider död omkring sig. De anser att de själva måste starta Dibuks timme då döden skall härja på Mundana.

Nekromanti: Nekromanti användas till att väcka de döda. Man ingjuter ett lik med nekrotropisk energi genom en alkemisk ritual och kan därefter befalla det att utföra order. Med nekromanti kan man skapa allt från viljelösa, icke besjälade slavar till kunniga rådgivare besjälade med demoner.

Nekromantiker: En magiker som sysslar med nekrotropisk magi eller som ägnar sig åt animering av vandöda.

Nekromantikerns hemofiliska uttömning: En magisk besvärjelse.

Nekromantisk dekomposition: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Putrefaktisk metamorfos'.

Nekromantisk drill: En alkemisk process som används för att träna vandöda.

Nekromantisk reanimation: En alkemisk process som används för att animera lik eller kadaver. Den anses av många vara en extremt ondskefull process och de flesta alkemister befattar sig inte med reanimering.

Nekromantisk traumatisering: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Nanorgonas krossande hand'.

Nekrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i döden och dekomposition.

Nekrotropins sinande flöde: En magisk ritual som mest är känd som 'Nekrotropisk avskärmning'.

Nekrotropisk avskärmning: En magisk besvärjelse.

Nekrotropisk bindning: Med denna process kan man binda nekrotropisk energi i levande varelser. Det är en mycket farlig metod som nästan uteslutande används inom Dibukkulterna.

Nekrotropisk förmåga: Kraft som kan skänkas till en vandöd då man animerar den. Detta ökar dock den vandödes rang och gör animeringen svårare.

Nekrotropisk jord: Nekrotopiskt laddad jord kan man bara få tag på platser där nekrotropiska energiströmmar är, eller har varit mycket starka, exempelvis i Khirats svarta skog eller den damariska staden Helm. Den nekrotropiska jorden är ett alkemiskt preparat när man sysslar med nekromanti.

Nekrotropisk rubinblixt: En magisk ritual som mest är känd som 'Sårade änglars spjut'.

Nekrotropiskt kongelat: Ett filament nekrotropi som genom alkemi gjorts till fast form. Det ser ut som en benbit och används ofta när man skapar kraftfulla vandöda.

Nelna: Fru till 'Vyrfer Vasor'.

Nelon av hus Badastro: Asharisk överjarl 2821–2822 e.D.

Nenaskogen: Stort skogsområde på Danbréann.

Nensema: Hamnstad i Consaber som är den tidigare huvudorten i hertigdömet med samma namn och en stor hamnstad med ett flertal varvbyggnader. Staden har ungefär 5.500 invånare.

Nensema: Detta hertigdöme på västra Danbréann har en vital uppgift i Consabers försvar. Området inhyser flera viktiga varv, flottbaser och borgar.

Nensemabukten: Bukt i Consaber.

Nensen: Ett rikt och skogigt sabriskt grevskap i Nensema hertigdöme. Dock är inte skogarna väl lämpade för skeppsbygge, så boskapshållning och fiske är områdets huvudnäringar.

Neofyt: Den lägsta graden inom Kabalaorden. Ingår i den yttersta cirkel.

Neromenzer: Folkslaget som dominerar Thalamur och anser sig vara skapelsens krona. De har vanligen svart hår och ögonfärgerna är vanligen grön eller blå.

Nerva: General som 714 e.D. tar makten i Colonan och utropar sig till ny kejsar med namnet 'Mashora'.

Nevo: Ett forntida provins i det Coloniska imperiet. Var belägen där det nutida Asharien nu finns. Bildades år 295 f.D. i samband med att coloniska legionärer erövrade de norra delarna av Ramora. Nevo kom att fungera som en provins för det Coloniska imperiet, ända fram till år 259 e.D., då folket revolterade.

Nia: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 1348 f.D. och 1332 f.D.

Nia: General som genomför en palatskupp i Colonan 1348 f.D. varvid den siste kejsaren av Negustum-dynastin halshuggs offentligt. General Nia utnämner sig själv till imperator över riket. Avsätts och avrättas 16 år senare då slaven Obidar leder en revolt.

Niamh: Ett alviskt eneggat kortsvärd som ofta används i par.

Niata: Staden Niata ligger på en högplatå i Blå bergens sydvästra delar i Menon-Aun. Omkring staden bryts dessutom en stor del järnmalm, koppar och tenn. Staden har omkring 54.000 invånare.

Niddiktning: Förlöjligande diktning som används för att smäda en berömd person, ofta riddare.

Nidhakk: Kämpalek mellan tirakstammar (oftast frakk) som förs under relativt fredliga former (åtminstone ur tirakisk synvinkel).

Nié: Flod som rinner från tokonmassivet och ut i havet. Fungerar som gräns mellan Tokon och Alarinn.

Níebukten: Bukt som gränsar mot södra Tokon och östra Alarinn. Floden Níe rinner ut i bukten.

Níeing: En starkare men mindre uthållig variant av 'nordlandshäst'.

Nifel hålöga: Tirakschaman vars förmågor kostade många dvärgar livet under 'tredje tirakkriget'. Hans livlösa kropp hittades till synes oskadd utanför 'Kiaz' efter kriget.

Ni'hârmá: En berömd krigarkamorf som närvarat i ett flertal incidenter i Melorin, Takalorr och Asharina.

Nihirzazior: Cirefalisk 'havsfurst' som ledde de första cirefaliska erövringarna.

Nihtor Wekzi: 'Brakka Wekzis' moder som styr handelshuset 'Wekzis' filialer i 'Rampor' och är en av stadens mest inflytelserika, speciellt bland stadens tiraker.

Nimbe: En gud som styr över strålglans, skimmer, gloria och berömmelse. Nimbe symboliseras med en stor cirkel med en mindre inskriven cirkel som tangerar den större.

Nimia: Stad i Tokon som ödeläggs 1196 f.D. då Colonan invaderar.

Nimo: En ö som ingår i ögruppen Sinadera som ligger öster om den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Nimo exporteras bland annat socker och bomull.

Nimto av Solen: Den mest kände av Samor den heliges lärjungar. Med Aurias hjälp besegrade han ensam en stor skara tiraker under det första tirakkriget. Under tre århundraden levde han sedan som patriark och andlig ledare inom den samoriska lärans tempel.

Nimto: Asharisk stad med cirka 5.700 invånare. Staden kallas också Nimto Bro. Staden är belägen fem dagsmarscher från Camard längs Järnforsen. I Nimto finns en av Asharinas större stridsarenor och krigsakademier. Nimto styrs av den kvinnliga frijarlen damé Ramoni Girom.

Nimtos vapen- och stridscykleum: Relativt stor stridsakademi i Asharien.

Nimtosmäss: 15 blomstermånad. Firas till minne av Samor den Heliges lärjunge Nimto. Många vallfärdar till klostret i Nimto för att be och för att minnas Nimtos gärningar.

Nimtoöl: Ett ljust och överjäst öl från staden 'Nimto' i Asharien.

Ninarians sylvassa klinga: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Garglias bryne'.

Ninea: En karg ö belägen mellan 'Tiro' och 'Jarma', öster om 'Oriton' inne i Stora arkipelagen.

Ning: Tunnbröd från Sung.

Ning-fu: Friterat bröd från Sung.

Ninna Sol och måne: Lagman av Östmark i riket Soldarn. Ninna har under åren gjort sig känd som en hänsynslös och nitiskt dömande kvinna.

Nipflod: Det lägsta tidvattennivån. Inträffar vid halvmåne.

Nirc: Lärling inom Cirefaliska samväldet.

Niro: Ö invid Sinadera som är under Tirakisk kontroll.

Nirram: Tirakbosättning på Sinadera som ligger vid en skyddad vik i en.

Nitläder: Rustningstyp av mjukt läder som försetts med en stor mängd metallnitar eller plåtplattor med diameter på ungefär en tum.

Nitor: Hamnstad belägen i norra Ebhron, på den sydvästliga sidan av 'Urosbukten'. Staden är helt vit och är uthuggen ur kalksten av dvärgarna i 'Nitor-Renk-Ghor'. Den byggdes på 600-talet e.D. på begäran av 'Kabalaorden' som ville ha ett centrum för sin aktivitet i norra Ebhron och dessutom ett monument över den 'eviga freden'. Staden kallas i folkmun 'Vita staden' och invånarna är främst akademiker som verkar i det centralt belägna universitetet.

Nitor-Renk-Ghor: Dvärgafäste som grundas 3651 f.D. Beläget i det östliga landet Ebhron. De runt 60.000 dvärgarna som bor där är i Ebhron mest kända för att ha byggt den fantastiska vita staden Nitor helt i kalksten.

Nizam: Jargisk stad belägen uppe bland Krolimbergen i provinsen Sardan. Utanför staden Nizam ligger ett sanatorium, Jarhos vila, som tar emot patienter med okända sjukdomar. De som pertmanent bor i staden utgör omkring 500 stycken individer.

Nizrim: 'Kurfurst' över den cirefaliska staden 'Penzium' i Gordrion.

Njutningsdemon: En demon som kan ta formen av en vacker kvinna ('sukkubus') eller man ('inkuibus'). Demonen har en kraftfull förmåga att få personer att förälska sig i den. Demonen är en vanlig tjänare till demonologer då den kan passa in väl i den mänskliga världen samt behöver lite energi för att hålla sig vid liv.

Noaord: Ord som används som ersättning för det egentliga, ofta om djur, då man vill undvika otur (i exempelvis jakt, eller att djuret ifråga förstör boskap). Björnen kallas 'nalle' och vargen 'gråben'.

Nodi chroi: Se 'Vita gardet'.

Nol: Ett känt vindistrikt i hertigdömet Turina på den sabriska ön Danbréann. Man tvingas utnyttja konstbevattning då området är torrt och kargt.

Nolhalvön: En östlig halvö i Momolan. På Nolhalvön finns Sandskogen och helveteshålet.

Nollonia: Se 'St Nollonia'.

Noloin: Henéahjälte under tredje stora kriget. Under hennes ledning bröts de flesta hénea sig fria från slaveriet hos klan Roghan. Det är från henne som namnet till den alviska kortbågen (se 'noloinbåge') kommer, då det var just en kortbåge som hon använde sig av under frihetskampen.

Noloinbåge: En alvisk kortbåge ihoplimmad av flera lager träribbor.

Nolui: Den ovillige. Skaparguden som övergav världen och överlät den till sin yngre syster Sanime.

Noma Sullél: Antikvasist i allvetandets brödraskap. En mycket intelligent kvinna vars mål är att förklara kosmos och alla dess olika zoner.

Nomad: Nomader tillhör vandrande stammar som flyttar sin boplats flera gånger per år – ofta i samband med årstidernas skiftningar. En nomadstam livnär sig i huvudsak på att driva boskap eller på att följa efter vandrande boskapshjordar.

Nom-Akadh: Mûhadinsk piltyp med konkav egg.

Nomonoma: Oföränderlighetens väktare, Stillhetens gud, Duluths baneman. Nomonoma härskar över stasis. Symboliseras av en oändlighetssymbol (en liggande åtta).

Nomotropi: En magisk aspekt som har sin källa i stasis och ordning.

Nordanvindens storm: Det vita klostrets stridsträning vilken är den enda icke-alviska stridskonsten där ishani lärs ut.

Nordlanden: Del av Alarinn som befinner sig mellan floderna 'Níe' och 'Samaidh'.

Nordlandshäst: Häst som avlats fram för att kunna gå långa sträckor med tung packning i svår terräng. Den är vanligast i norra Mundana och finns i tre mer kända undergrupper; 'kragghäst', 'níeing' och 'raunländare'.

Nordliga grottorna: Övergivna och djupa, så djupa att ingen riktigt vet var de slutar, ringlar sig grottor och tunnelsystem fram och åter allt djupare ner i berggrunden i de allra nordligaste delarna av Kraggbergen.

Nordländare: Se 'nordlandshäst'.

Nordvik: Stor vik där Raunfloden mynnar ut. Nordvik ligger mitt mellan Asharien och Caserion.

Norn-az: Tolkningar av 'norn-lakh' samt 'norn-zatim'.

Norn-lakh: Den grundläggande dvärgiska lagen som behandlar dvärgars rättigheter och skyldigheter samt hur dvärgafästet bör skötas.

Norn-zatim: Tillägg till 'norn-lakh' som bland annat behandlar avgifter, straffsatser och nyare ämbeten.

Norra Ashaslätten: Stort torrt slättparti i Asharien som ligger norr om Järnforsen.

Norra isvidderna: Ett mycket stort område av inlandsis som täcker Mundanas norra polarkalott. På isvidderna bor 'veddofolket' och diverse bestar.

Norra Tokon: De nordöstliga skogarna i Tokon är högmagiska för de fyra elementarkrafterna pyrotropi, geotropi, hydrotropi och pneumotropi. Tyvärr är skogarna också hemvist för flera drakar som gör längre vistelser till riskabla företag.

Norra vallen: En fornlämning belägen ett par mil öster om gruvstaden Ashahrien-Rahls-Unbahr. Muren sträckte sig då den var hel över 15 mil till kusten i öster.

Norröl: Ett öl med hemlig ingrediens som bryggs av Sveik Thordin från Jarla i Asharien.

Nosaza: Liten hamn i Momolan.

Nostra: Thalaskisk sång som är mycket ovanlig utanför riket.

Notos: Sunnanvinden.

Novanda: Det kyrkligta jargiska namnet på höstmånad (september).

November: Det coloniska namnet på vintermånad.

Novor: En jargisk missionär.

Noxo: Mörkrets väktare, Skuggornas mästare. Son till Obscurus, Nattens herre.

Numerologi: Ett annat ord för aritmanti.

Numerologisk tabellsamling: Ett spådomshjälpmedel som består av en tunt häfte med matematiska tabeller.

Nunna: En kvinna som erlagt ett löfte om att leva strikt enligt religionens seder och lagar. Som regel bor nunnan i ett kloster och de är ofta bildade och skrivkunniga.

Nunuqunat av bergfrändernas stam: En gammal man av veddofolket som är känd för sin stora visdom och sitt goda omdöme. Det är till honom andra schamaner beger sig då de behöver råd.

Nusa: Cirefalisk maträtt bestående av vetedeg som formats till små knyten och fyllts med ost eller hackat kött. Dessa knyten kokas och friteras.

Nyahrl'am Shaggai: Nyahrl'am Shaggai är en demon som styr och ställer över kulten Azradeus barn, och han bereder vägen för Azradeus. Om Nyahrl'am Shaggai verkligen existerar eller endast är en påkommen varelse av de galna översteprästerna är det ingen som känner till.

Nyckelorden: Orden från Soldarn med lösa kopplingar till 'Allvetandets brödraskap' vilken har till syfte att bevara urgamla hemligheter.

Nydaningen: Helig dag inom Cirzatemplet som infaller 1 april och firar den dag då Melorion som rike skapades. Under dagen hålls högmässa, festligheter och olika karnevaler.

Nymåne: Framträder natten till den 15 dagen i varje månad.

Nysouka: Taupiskt språk som består av modersmålet men är uppblandat med sabriska, jargiska samt ebhronitiska.

Nyår: 1 frostmånad. Under nyåret firas inom den samoriska läran det gångna årets fullbordade kretslopp och det nya årets ankomst. I södra Soldarn finns en gammal sed att de styrande baronerna under nyåret skall bjuda in sina undersåtar till fest och dryckeslag. Få troende väljer att arbeta på nyåret eftersom denna högtid för de flesta är en tid av samvaro med familjen, där barnen ges gåvor och släkt från när och fjärran samlas för att träffas. En bönestund i klostret tillägnad Aurias och Pelias är också ett viktigt inslag i nyårsfirandet.

Nät: En annan term för 'magisk effekt'.

Nätknytare: En hantverkare som tillverkar fiskenät och fiskeredskap.



Obaranna: Liten hamn i Forion.

Obegränsade kunskapens lag: En av magins lagar som säger att det alltid finns mer kunskap att lära.

Obehzan: En tvåhandsvariant av 'mûhadinsabeln'.

Obestämbarhetens lag: En av magins lagar som säger att alla individer ser världen på olika sätt.

Obidar: Slav som ledde ett folkligt uppror i Colonan 1336 f.D. Rebellarmé som skövlar stora delar av Thalahalvön. Obidar blir den förste kejsaren av Obidarhon-dynastin.

Obidarhon: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 1332 f.D. och 713 f.D.

Obilos: Stad Radh-Kamra som 698 f.D. ödeläggs av kamorianer.

Obrahen: Författaren till 'Tolkningar av Sorgons profetior'.

Obscurus tempel: En legendarisk plats som sägs uppenbara sig på olika delar av Mundana.

Obscurus: Nattens herre, Det svartas bevarare. Skototropins mästare och den mörka magins beskyddande gudom och musa. Fader till Noxo.

Obtabo: Mäktig släkt i Belu med toshiska anknytningar. Släkten styr sina gruvor från sitt väldiga, murade hus av mûhaddinsk karaktär som är beläget på ett av bergskrönen.

Ockermann: En skrupelfri asharisk köpman. Den rikaste personen i Camard.

Odan: Se 'St Odan'.

Oddhoder: Legendarisk trollkung som sägs härska över 'Utmark'.

Oddrizth: Jaktens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah'.

Odjur: En storväxt och något trögtänkt humanoid varelse som lever ensam eller parvis i de kallare delarna av Mundanas berg. Den är mycket försiktig och svår att upptäcka, när de väl träffar på människor, alver eller dvärgar så är det ofta för att hjälpa dem genom bergstrakterna. Alla odjur är extremt tåliga mot kyla och behärskar 'kryotropi', För odjursbesvärjelser, se nedan:.

Odjurets spräckande blick: Se 'Den rämnande köldens spricka'.

Odjurets vidunderliga dimma: Se 'Ra'Drachs ogenomträngliga töcken'.

Odjurets vintervita snöfall: Se 'Magus Credos dalande snö'.

Odjurets värmande sång: Se 'Skyddsformeln mot frost och köld'.

Offer: Offer är en ceremoni som förekommer inom en del religioner som komplement till bönen. Offerceremonin syftar till att skänka en större mängd kraft från en källa till den dyrkade guden. Exakt vilka offer som guden accepterar varierar.

Officerare: Gemensam benämning på alla som behärskar krigsföringens konst samt viderförmedlar fältherrens order till trupperna.

Ofyrfloden: Ebhronitisk flod som har sin början i södra 'Apexryggen' och sitt utlopp i 'Kazon Ofyri'.

Oke: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Ön har stora fyndigheter av koppar.

Okrana: Provins i Jargiska kejsardömet som gränsar till det förbrända Tarkas. Den är av tradition starkt befäst med flera mindre fästningar av sten. Genom historien har den kejserliga armén lärt sig att Okrana utgör gränslinjen mot vilda nomader, fasansfulla varelser och vid sällsynta tillfällen de hatade mûhadinerna. Huvudstaden heter Jarum. I sydväst ligger även gränsstaden Absalon.

Oktanda: Det kyrkligta jargiska namnet på skördemånad (augusti).

Oktober: Det coloniska namnet på slaktmånad.

Okurerna: Ett fanatiskt piratband som med Mirron som huvudbas sprider i de otrogna som inte dyrkar Daak. Leds av 'Urath Begal'.

Olanden: Se 'Urmassivet'.

Olandet: En del av Urmassivet i Consaber som är befolkat av Tiraker.

Olanil: Förste kejsaren av Tharlanion-dynastin.

Oli: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. På ön växer en mycket speciell och dyrbar ört, som har läkande egenskaper.

Olochus: Ebhronitisk gryta baserad på bönor och med ett rikligt innehåll av pepparfrukt, lök, peppar och vitlök.

Olom: Ett gammalt silvermynt från Kamor med samma värde som den jargiska denaren. Inga mynt präglas, alla mynt som är i omlopp härstammar från det försvunna riket Radh-Kamra.

Omen: Ett järtecken från en gud.

Omkar den fantastiske:

Omkar den fantastiske: Omkar är förmodligen den mest kände magikern genom tiderna. Han levde för ungefär åtta tusen år sedan i landet Zargan. Omkar arbetade ofta under pseudonym, exempelvis Barallon och Dava. Under pseudonymen 'Barallon' skapade han 'osedliga' besvärjelser. Omkars ärkerival var den extremt lättsinnige Ekivokus.

Omkars bandage: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Stämma blod'. Omkar anses också vara författaren till det historiska verket 'De stora Raunkrigen'.

Omkars barmhärtiga handpåläggning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Analgetiskt sedativ'.

Omkars goda tecken mot vandöda: En magisk besvärjelse.

Omkars mirakulösa återuppväckelse: En magisk ritual.

Omo: En ö belägen inne i Stora arkipelagen. På ön finns lummiga skogar där de enda alverna i den Stora arkipelagen bor.

Omskapa: En annan term för 'transformera'.

Omsu: En skogsbeklädd ö i den södra delen av den Stora arkipelagen.

Omvandla: En annan term för 'transformera'.

Ond skugga: En demon som endast kan manifesteras av en 'Umbra' som skugga på en vägg. I ett helt släckt rum finns inga skuggor – således är varelsen maktlös i mörkret. Den har förmågan att kunna attackera andras skuggor och på så sätt åsamka skuggans ägare skada som om den hade attackerat denne direkt. En ond skugga kan bekämpas genom att man attackerar demonskuggan med hjälp av sin egna skugga alternativt utsätter skuggan för solljus. Rustningar har ingen effekt i strid mot en ond skugga. Kallas även 'skuggdemon'.

Onda kroppsdelar: När qadosh sjunker mycket lågt blir ens själ försvagad och kan då komma att parasiteras av demoniska varelser som knyter den till sig för att vid (den kroppsliga) döden dra med sig den till sin herre. Detta band kan även påverka personen kroppsligen i form av missbildningar, en obehaglig aura eller förändringar i karaktärsdragen.

Onda ögat: En magisk besvärjelse.

Ondska: Ondska förekommer liksom godhet inte i ren form i Mundana, även om många religioner ser det så. Det finns således ingen genuin ond kraft på samma sätt som det till exempel finns pyrotropi för eld och skototropi för mörker. Vad som är ondskefullt beror på ens synsätt och inget mer.

Ondsköte: Ett annat namn på könssjukdomen 'blåskrev'.

Oneiromanti: Detsamma som 'drömtydning'.

Oneirotropi: En tänkbar tjugoandra aspekt som baseras på drömmar.

Oorlog: Tirakernas ord för sjöräd eller krig.

Opal: En ädelsten som kan ha många olika färger. Normala opaler är mjölvita, eldopaler är röd-gul och harlekinoopaler är röda. Opalen har lägre hårdhet än kvarts och är värd ungefär en tiondel av diamant.

Opus: Ett annat ord för 'alkemisk process'. Används bland annat av Kabalaorden.

Oraklet i Dhuk: En eremit som lever i en av de många tunnlar som finns i klippan som Dhuk är rest på. Oraklet talar alltid i gåtor och hans profetior och svar på frågor är ofta oerhört kryptiska och går inte sällan att tyda på flera olika sätt.

Oraklet i Salan: Berömt orakel i den jargiska staden Salan. Tusentals människor vallfärdar årligen för att rådfråga oraklet att rådfråga. Oraklet håller till i ett av Daak helgat tempel och det är också Daak-prästerna som tar hand om alla de inkomster som oraklet bringar in.

Oranga: Apelsin.

Orcas: Rövarguden, Piraternas furste. Symboliseras med olika rovdjur, exempelvis vargen, örnen eller späckhuggaren.

Orden av St Constances himmelsstigande: Nunneordern som bildades av de nunnor som bevittnade St Constances himmelsfärd. Nunnorna får endast använda sina röster i Daaks tjänst. De kommunicerar mellan varandra med teckenspråk.

Ordensgeneral: Ett allmänt namn för överhuvudet av en orden, vanligtvis en militär sådan.

Ordenskapitel: Vanligen det högsta rådet i en orden, som består av de viktigaste medlemmarna.

Ordo Oraculum: Orden som endast är öppen för kvinnor och som har sin bas i Salan i Jargiska kejsardömet. Den har till syfte att följa de råd som ges av det orakel vilken återfinns i staden.

Orgel: Ett litet handpumpat klaviaturinstrument med pipor. Orgeln hålls iknät eller på magen med en rem runt ryggen. Tangentraden går vinkelrätt ut på höger sida. Väger runt 20 kg, men det finns också betydligt större orglar (som inte är bärbara).

Orgga: Vindens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah'. Var den som enligt legenderna hjälpte Mahktah med att sprida ut 'urkhaths' fängelsetempel tillvärldens alla hörn.

Orgo: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Ligger väster om Amilo.

Oriflam: Ett oförstörbart svärd med flammig klinga och en magiskt bländande effekt som uppstår vid varje träff.

Origo: En annan term för 'kraftkälla'.

Oriton: Den folkrikaste och mäktigaste ön i Stora arkipelagen. Den är belägen relativt centralt bland öarna och har mycket varierande vegetation och klimat. Jorden är dock inte speciellt bördig, vilket gör att Oriton tvingas importera mat från bland andra 'Lohemo'. I sydväst finns arkipelagens enda stad, Garandor, vilken även fungerar som en inofficiell huvudstad då 'Örådet' sammanträder där.

Oritons universitet: Den största av Stora arkipelagens byggnader. Universitetet grundades 1984 e.D. av 'Rool N'Rega' och har således gamla anor. Det fungerar som ett intellektuellt centrum för arkipelagen och i universitetet finns många livstidsstudenter, filosofer, historiker och forskare.

Orkan: Våldsam tropisk storm. Kommer från tirakernas ord på storm, 'urukan'.

Ormhamn: Ceremoni som förvandlar en utvald person till en orm under en timmes tid.

Ormkung: En talande orm som kan präglas till den första person som den ser efter äggkläckningen. Används ofta som väktare till skatter och andra värdeföremål.

Ormskogen: Skog i norra Soldarn som ligger invid Bzarfloden. Den är till största delen outforskad men det sägs att rövarband ibland brukar hålla till i skogen.

Ormtunga: En gulgrön ormbunksväxt med stora gulbruna rötter. Dessa kan användas i matlagning och har en smak som påminner om fänkål, dock är den kraftigt giftig och framkallar symtom liknande de för magvred.

Ornia: Liten hamn i södra Consaber.

Ornkar Gamle: Rikskonung i Soldarn 2583–2588 e.D.

Orno: Huvudstad för provinsen Jargien belägen i belägen i distriktet Liboria vid floden Kebes östra strand. Orno är den äldsta staden i hela kejsardömet. Numera bor 15.000 invånare i staden.

Oroth: Liten jargisk provinshuvudstad belägen i den jargiska kolonin Lomar.

Or-par: Dvärgarnas ord för 'kraftkälla'.

Orso: En grönskande ö belägen inne i Stora arkipelagen. Ön har rikliga fyndigheter av koppar.

Ortodoxa udariter: De ortodoxa udariterna finns i huvudsak i Drunok samt i de jargiska provinserna Sardan och Maulio. De anser att Udar genom sitt lidande bekräftade det rättfärdiga i jordesoldatens värv på Mundana. Udariternas heligaste skrift är Udars bok, som berättar om profeten Udar och hennes lidande för sin tro. Det speciella med de ortodoxa udariterna är att de flesta präster är kvinnor. En annan speciell företeelse är de så kallade 'flagellanterna' som späkar och piskar sig själva för att hedra minnet av Udars lidande.

Osteomanti: En spådomsmetod som skapar järtecken genom att spåmannen kastar ett antal benbitar och läser deras position.

Otur: Ceremoni som skänker otur till en utvald person.

Ourano: En vanlig människa som nådde apoteos genom att han lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Ouroboros: En ring som föreställer en orm som biter sig själv i svansen. Alla medlemmar av Kaas väktare får bära denna ring.

Ovadi leome: Alvisk bågskyttestridskonst.

Ovsul: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. På ön finns en liten stad i skuggan ett brant, högt berg, vilket utgör den större delen av ön.



Packhäst: En mindre häst som när anpassad att bära packning i svårframkomliga områden såsom bergstrakter; vilket underlättas av att den nästan aldrig blir halt. Det finns en mer känd variant av packhäst; nämligen 'västmarkare'.

Page: Kallas även småsven som fungerar ungefär som 'hovdamerna' men är ofta yngre, då de vanligen upphöjs till väpnare vid 14 års ålder.

Pajon: Manlig präst inom Raunatron vars roll omfattar lite allt möjligt – läkare, förlösare, siare, andebesvärjare, profeter och även krigare.

Palinaro: Mäktig släkt i Drunok. Med stora ägor ute på landsbygden och ett säte i huvudstaden Arlon är släkten Palinaro en stor och inflytelserik ätt med anor långt tillbaka i tiden.

Palliata: Förklädnadens gudinna, Den smygande döden. Ubars syster och älskarinna. Palliatas symbol är en tveeggad dolk samt en blodsdroppe. Även slängkappan är gudinnans symbol.

Pallisad: Billigare mur av sammanfogade träpålar.

Pamfletterna: Tryckte eller handskrivna häften som har börjat bli vanliga i Soldarn. De riktas till borgare men även allmoge tar del av de men då genom att någon läskunnig läser de för dem. I pamfletterna finner man visor, korta historier, viktigare nyheter och ibland även skvaller eller förtal.

Pancruz: Se 'St Pancruz'.

Pandektism: Tvärvetenskap som använder olika historiesyner, kulturella åskådningar och religiösa teorier för att uppnå historisk sanning. Kombineras ofta med 'komplexism'.

Panflöjt: Ett blåsinstrument som består av flera olika långa pipor som sitter ihop i som en vinge eller knippe. Tillverkas av förvedade vassrör.

Paniska flyktens tecken: En magisk ritual som mest är känd som 'Lunatisk terror'.

Pantalonger: Långa hosor, som ofta är smala och tajta.

Panthakk: En tirakstam som lever uppe vid bergens rötter på Sinadera. Panthakk-stammen är känd för sina galna bärsärkar och för sin kannibalism.

Panthera: En silverfärgad kattdjursliknande varelse med horn i pannan och örnklor istället för framtassar. Den lever främst i norr och jagar i flock, vanliga byten är 'horndrake' och i mer sällsynta fall 'heavédrake'. Pantheran kan tack vare sina körtlar (se 'pantherakörtlar') spruta eld, vilket gör den mycket fruktad.

Pantherakörtlar: Pantheran kan spruta en grönblå fräsande eldkvast, vilken åstadkommer en speciell dunst (kallas 'suozzon') som är söt och välluktande och används som parfym. Den kände jargiske upptäcktsresanden 'Gavius' konstaterade efter att ha dissekerat en panthera att dess förmåga att spruta eld kommer från två körtlar i gapet. Dessa innehåller två olika vätskor och när vätskorna blandas tar de eld.

Papas: Känd, men relativt fattig jargisk släkt.

Papper: Tillverkas av lump.

Papyrus: Tillverkas av gräs.

Paradox: Ett annat ord för 'qadosh'. Används inom Legio Colonan.

Paradrustning: Helrustning av tunnplåt som ofta utsmyckas och används vid uppvisningar.

Paralyserande smärta: Ceremoni som skänker smärta till ett offer.

Parash: Liten hamn på Thalamurs östkust.

Parerdolk: En dolk med tudelad klinga i V-form som används till att parera med, främst vid fäktning. Kallas även 'vänsterhandsdolk'.

Parowyn II: Rikskonung i Soldarn 1440–1483 e.D.

Parowyn III: Rikskonung i Soldarn 1593–1606 e.D.

Parowyn IV: Rikskonung i Soldarn 1629–1657 e.D.

Parowyn IX: Rikskonung i Soldarn 1869–1893 e.D.

Parowyn V: Rikskonung i Soldarn 1658–1679 e.D.

Parowyn VI: Rikskonung i Soldarn 1680–1691 e.D.

Parowyn VII: Rikskonung i Soldarn 1692–1733 e.D.

Parowyn VIII: Rikskonung i Soldarn 1734–1749 e.D.

Parowyn X: Rikskonung i Soldarn 1894–1903 e.D.

Parowyn XI Järnhandske: Rikskonung i Soldarn 1960–2001 e.D.

Parowyn XII: Rikskonung i Soldarn 2091–2112 e.D.

Parowyn XIII den siste: Rikskonung i Soldarn 2113–2132 e.D.

Parowyn XIV: Rikskonung i Soldarn 2133–2156 e.D.

Parowyn XV: Rikskonung i Soldarn 2380–2405 e.D.

Parowyn XVI: Rikskonung i Soldarn 2406–2444 e.D.

Parowyn XVII Ferkado: Rikskonung i Soldarn 2730–2751 e.D.

Parowyn: Soldarns befriare och förste konung. Startade uppror mot cirefalierna på 1370-talet. Regerade 1379–1402 e.D.

Passadvindar: Beständiga ostliga vindar i tropikerna. Passaden kan variera mellan nordost och sydost.

Passare: Ett instrument som används för att mäta eller markera på kartor eller sjökort.

Paul Ahab Skeppare: Asharisk överjarl 2094–2143 e.D.

Paul Jisselon: Ashariens första överjarl. Regerade 1958–1992 e.D. Hans födelsedag firas fortfarande med en stor fest i Camard.

Paul Trolldräpe: Asharisk överjarl 2895–2913 e.D.

Paviljong: Ett stort och framförallt högt tält som används av riddare och befäl såsom kvarter, mäss och stab i fält.

Pegasus: En bevingad häst som nästan alltid är vit till färgen. Den lever i bergsmassiv runt om i Mundana i flockar om högst tio individer. Flygförmågan är inte den bästa, den kan endast flyga kortare sträckor. Den talar 'ventus'.

Pekriz Salzs: Antikvasist i allvetandets brödraskap. Pekriz är en skicklig teoretiker vars yttersta mål är att förklara tidens väsen och hur man kan manipulera det.

Pelan: En ö som ingår i ögruppen Sinadera som ligger öster om den Stora arkipelagen. Pelan är under tirakisk kontroll.

Pelargrottorna: System av grottor som troligtvis sträcker sig under hela Kraggbergen i öst-västlig riktning i höjd med eyrenskogen. Grottorna utgörs till större delen av strömmande vatten, men även torrlagda grottor finns.

Pelgrin Slaktare: Grym härskare i Damarien.

Pelias: Den nedgående solens ledsagare, Skymningens väktare, Aftonrodnadens gud. Symboliseras med en nedgående sol, ofta stiliserad som en halvcirkel ovanför ett horisontellt streck. Se även Aurias.

Peliasmäss: Vår- och höstdagjämningarna är inom den samoriska läran tillägnade Pelias, aftonrodnadens gud. Ljuständning, åminnelse av det eviga kretsloppet och uppvisande av tacksamhet gentemot gångna generationer är tre huvudpunkter i denna lågmälda och tysta högtid. Oftast arbetar man som vanligt, men av tradition tänder man gärna ljus i såväl templen som hemma och på sina arbetsplatser.

Pelikan: En,destillationskolv tillverkad i glas. Till formen liknar den ett klot med en rakt smalt rör som löper ut från klotets överdel och snett nedåt åt sidan.

Pelm: Jargisk hamnstad belägen på fängelseön Raal. Pelm är också huvudstad i provinsen Berenholt. I staden bor 5.000 personer, varav 4.000 är fångar.

Pelta: Halvmåneformad sköld med uppåtriktade spetsar. Vanlig i de forna rikena 'Danarth' och 'Coloniska imperiet'.

Pelu-ka Omo: Jargisk stad belägen i det jargiska distriktet Keraat. Invånarantalet är 2.000 personer.

Pelu-ka-Omo: Hamnstad i jargien.

Penning: Ett adasiskt silvermynt med samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver).

Pentagrammet: Pentagrammet är stjärnhimlens mest mystiska konstellation. Varken astrologer eller historiker har lyckats spåra hur stjärnbilden fått sitt namn, än mindre vad den symboliserar.

Pentanda: Det kyrkligta jargiska namnet på blomstermånad (maj).

Penzium: Cirefalisk stad som är ett straffläger i Gordrion. Staden är helt självförsörjande och straffångarna får själva se till att odla den mark som ger dem föda. Dessutom får straffångarna idka gruvdrift för att tjäna ihop en slant inför sin frigivning senare i livet. Allt under ständig bevakning av kurfurst Nizrims nitiska vakter. I Penzium finns för närvarande runt 2.000 individer, varav två tredjedelar är fångar.

Peos II Mastrani: Kejsare av Colonan 1088 e.D.

Peos Mergeno X da Mastrani: En av de sista Coloniska kejsarna som brukade extrema metoder för att försöka återupprätta Colonans forna glans. Senaten avsattes och fängslades. Nya hovceremonier infördes, bland annat proskynesis, och även de mest framstående av kejsarens undersåtar behandlades som slavar.

Peos Mergeno: Colonisk kejsare som 1285 e.D. låter fängsla hela senaten. Undersåtarna betraktas fortsättningsvis i princip som slavar.

Peos: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. På ön finns ett straffläger där fångar arbetar i koppargruvor.

Perak: Stadsvakt i Firina i Consaber, umgås vanligen med Hankel.

Percunctor: Ceremoni som gör det svårt för ett offer att ljuga.

Perdos: Skogsbeklädd ö i de norra delarna av Stora arkipelagen som är ockuperad av Cirefaliska samväldet. På ön har man hittat guld. Den är belägen sydväst om 'Yol'.

Peregrinor: En jargisk pilgrim.

Pereine: Ett mycket litet land med ett isolerat läge längs den nordöstra thalaskiska kusten. I norr, väster och söder omges Pereine av det fientligt inställda Thalamur. Endast åt öster över havet finns en vänligt sinnad nation, nämligen Consaber. Klimatet är tempererat med milda vintrar och varma somrar. I inlandet finns vackra ängsmarker och ljusa skogar. Väster om huvudstaden Perina finns mer bergiga områden där koppar, järn och tenn bryts i rikliga mängder. Ursprungligen var Pereine en av de nio provinserna i magikratin Thalamur, men efter lång tids förtryck började missnöjet spira och utvecklas till rena uppror vilket med sabrisk hjälp ledde till att Pereine bröt sig lös.

Perenner: Ett blandfolk mellan tokoner och conrier som är den dominerande folkgruppen i Consaber. Perenner är ofta brun- eller svarthåriga. De har bruna ögon och är ofta kraftigt byggda. Skägg och långt hår är vanligt.

Perennier: Ett folkslag i Consaber. Ingår i folkgruppen 'sabrier'.

Pergament: Tillverkas av skinn.

Pergamentmakare: En hantverkare som tillverkar pergament, papyrus och papper.

Perina: Huvudstad i Pereine. Har omkring 12.200 invånare. Staden har drabbats av en massinflyttning efter kriget, då omgivande gårdar förstörts och plundrats upprepade gånger under två år. Detta har mer än dubblat stadens invånaravtal.

Perinan: Colonans första yttre provins. Låg där Pereine nu ligger.

Perinar den vise: Colonisk kejsare 633 e.D. Grundar dynastin Perinar grundas.

Perinar II da Perinar: Ung colonisk kejsare som 714 e.D. dör i en mystisk jaktolycka.

Perinar: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 633 e.D. och 714 e.D.

Perinas pärla: Ett värdshus i Pereine vars ägare, rikemansdottern Cainna, sägs hjälpa flyktingar från Thalamur.

Periner: Invånarna i fristaten Perine. Folket i Pereine är ett jordnära folk som arbetar hårt och som anser sin nyvunna frihet vara mycket viktig.

Peripetierna: Vart tiotusende år drabbas Mundana av peripetier, ofta våldsamma och oväntade omvälvningar av världsordningen. Anledningen till dessa omstörtningar är att de fysiska planen fogas samman och demoniska varelser slungas in i Mundanas verklighet. Under dessa peripetier utplånas mycket av de kunskaper som Mundanas intelligenta varelser tillskansat sig under den föregående eonen. Utöver tillbakagång inom teknologi, allehanda kunskaper om den gångna tiden och magi är det heller inte ovanligt att folkslag eller hela raser utplånas eller tvingas i exil eller slaveri. Peripetierna kallas vanligen 'Mörkret' som syftar på den förödelse som en peripeti för med sig. Det bör dock nämnas att demonerna på de övriga fysiska planen icke uppskattar denna tid då deras världar raseras och de måste sluka själar för att överleva. Under peripetin är gudarnas krafter minskade och de kan nästan uteslutande påverka Mundana genom sina troende genom att skänka dem kraft och råd.

Permanent cartablanca: En magisk ritual.

Perpetuell indestruktibilitet: En berömd alkemisk process som används för att göra ett föremål oförstörbart. Ett föremål som gjorts oförstörbart kan inte förstöras med fysiskt våld, eld, syra eller liknande. Effekten kan dock avinstalleras.

Perun: Eldens gud. Den omättlige, Den förbrända askans gud. Perun avbildas ibland som ett flerhövdad eldsprutande monster och ibland som ett flammande eldklot.

Pesoki: En stam av den athariska ursprungsbefolkningen som är mycket hatad av ashariens befolkning. Huvudnäringen är jakt och plundring. Svartfötterna anfaller gärna ensligt belägna gårdar och dåligt bevakade handelskaravaner. Dessutom har svartfötterna lierat sig med en stam Frakktiraker.

Petrapontos: En storslagen stenbro över floden Rhersom har ett enda spann på över 200 meter.

Petromorfos: En magisk besvärjelse.

Petya: Ett alviskt vapen bestående av en lång kedja med en kula i vardera ände.

Phachail Mhor: Léaramalv som var delaktig i

Alarinns frigörelse.
Phar-Iken: En medelstor dvärgisk rundsköld – räknas dock som stor för dvärgarna.
Phar-Lukh: Ett kort tveggat dvärgiskt svärd.
Pharzakka: Samlingsnamn för tirakiska kastknivar med flera eggar.
Phar-Zhon: En trekantig dvärgisk sköld.
Philias Vitskägg: Asharisk överjarl 2834–2895 e.D.
Pietet: En annan term för 'qadosh'.
Pik: Ett mycket långt spjut som används mot ryttare.
Pik: Tillbehör till stridshammare, påkar och yxor som sätts längst fram för att kunna åstadkomma stick.
Pikyxa: Storyxa med pik och något annorlunda form på bilorna.
Pilen: Stjärnbild på himlavalvet.
Pilgädda: En silverfärgad, avlång och snabbsimmande havsfisk.
Piltillverkare: En hantverkare som tillverkar pilar till både bågar och armborst.
Pilum: Ett kastspjut där främre tredjedelen är gjord i järn. Den är konstruerad på så sätt att motståndaren inte skall kunna kasta tillbaka vapnet då det kröks vid träff.
Pipa: En stor träbehållare som rymmer motsvarande fyra tunnor (503 liter).
Piporgel: Se 'orgel'.
Piral: Det höga Piralberget i Tarkas är högmagisk för pneumotropi och runt berget blåser ständigt kraftiga vindar. Som det övriga Tarkas är platsen även lågmagisk för hydrotropi.
Piralberget: Ett mycket högt berg i Tarkas där vindarna sägs bära på den mest vackra poesi och de mest fulländade toner.
Piratöarna: En piratbas som ligger strax söder om den Damariska floden Krylons mynning.
Piros: En jargisk efterrätt.
Piscipatina: En fisksufflé som består av orensad småfisk, ägg, russin, peppar, oregano, lök och garum.
Piska: Redskap tillverkat av läderremsor som används vid djurhållning och bestraffning, men som även kan användas i strid.
Plammbrännvin: Tirakiskt brännvin smaksatt med den söta 'plammusslan'.
Plammkvasr: Ett sött och oljigt öl med smak av 'plammussla' som hos dvärgarna endast finns på Colm. Liknande variant görs av tirakerna, men kallas då 'bizplamm'.
Plammussla: Mussla som bland annat används som smaksättare i alkoholhaltiga drycker för att ge sötare smak, se 'plammbrännvin' och 'plammkvasr'.
Plasticitet: Ett mått på hur svårt det är att väva en magisk effekt.
Platina: En dyrbar och sällsynt ädelmetall som är nästna lika dyr som guld.
Plattvakten: Vaktpasset mellan 16: 00 och 20: 00.
Plebejförsamlingen: Rådgivande och lagstiftande församling i Consaber som representerar folkets röst till konungen.
Plundringen av Falano: Plundring av staden 'Falano' i de sydvästra delarna av Jargiska kejsardömet år 2963 e.D. Det utfördes av tiraker ledda av 'Umak Långkäft' och rövarband från 'Gnar-Muur' ledda av 'Macitius'. Tack vare enorma byten lever de båda ledarna lyxliv och är de mest inflytelserika personerna i Gnar-Muur. Många jargier tillfångatogs och såldes som slavar, vilket har lett till att kejsardömet är intresserade av att ingripa mot Umak.
Plutokrati: Land som styrs av handelsmän. Cirefaliska samväldet, Kryddöarna och Stora arkipelagen kan ses som olika former av plutokratier.
Pluton: Bland marinsoldater generellt sett tre till fem linjer som anförs av en sergeant.
Pluton: En militär styrka vanligtvis bestående av 25–45 man, indelade i 3–4 grupper. Anförs vanligtvis av en sergeant och fungerar som underavdelning till kompaniet.
Plåtrustning: Rustning av järn-, eller i vissa primitiva kulturer bronsplåt. Täcks ofta av lamellpansar eller ringbrynja i gliporna. Kräver vaddering för att bäras bekvämt. Se även 'tjockplåt' samt 'tunnplåt'.
Pneumantiker: En magiker som använder pneumotropi.
Pneumotropi: En magisk aspekt som har sin källa i luften och vinden.
Pneumotropiker: Ett annat namn på en 'pneumomantiker'.
Pneumotropisk teleportering: En magisk besvärjelse.
Pocker: Ett annat namn för könssjukdomen 'flåpinne'.
Polaris: Polstjärnan. Befinner sig alltid i norr. Runt Polaris roterar hela den norra stjärnhimlen.
Polaritetens lag: En av magins lagar som säger att allt kan delas upp i två motsatser.
Polyteism: Innebär att man dyrkar flera gudar samtidigt. Vanligen tror polyteister på existensen av ännu fler gudar än de som dyrkas aktivt. Ibland rör de sig om dyrkan av en gudafamilj, ibland dyrkan av gudar som råder över likartade domäner och ibland dyrkan av två eller flera gudar som står i ett direkt motsatsförhållande.
Pomeransträd: Ett träd varur man kan utvinna drogen 'vandringssav'.
Pomian: Frihamn på faliska, se 'Dzara Pomian' och 'Marek Pomian'.
Ponny: En liten häst som är anpassad för mindre ryttare och är skicklig på ojämnt underlag. Den finns i större delen av Mundana och har en mer känd undergrupp, nämligen 'damarisk bergsponny'.
Portal: En hyperdimensionell förbindelse mellan två platser på det fysiska planet.
Porttorn: En byggnad som förstärker bevakningen och underlättar försvaret av en av ingångarna till en borg.
Posant: Dressyrritt som förekommer vid tornerspel. 'Ridskolan i Turina' är framstående inom posant.
Postiljonsverket: Consaber har ett primitivt men fungerande postväsende. Det kungliga postiljonsverket består av ett antal postryttare runt om i landet som utgår från en postiljonsstation och rider en sträcka fram eller tillbaka.
Potentialsubstans: En annan term för 'kongelat'.
Pozellfisk: En mindre flodfisk som är en mycket uppskattad matfisk. Påminner om 'salmofisken'.
Praetor: En av de tretton medlemmarna i lagrådet. Praetorn är en kejserlig domare.
Pragmatismens lag: En av magins lagar som säger att om något fungerar så är det sant.
Pran: Pran är en jordbruksstad i de centrala delarna av Menon-Aun. Den ligger i botten på en djup och bred ravin. Staden grönskar året om då varma källor i bergen gör att temperaturen nästan ständigt är densamma. Staden har omkring 95.000 invånare.
Precept: En precept är den högsta graden inom ett kapitelhus (kloster för en krigarorden). Inom Jargiska kejsardömet tillåts inte kvinnor bli precepter. En precept räknas som en fullvärdig Daakpräst med likvärdig rang med priorn och prelaten och har därför rätt att ge syndernas förlåtelse.
Predent: Grad inom den samoriska läran. Predenten styr över ett så kallat predenttempel – oftast beläget i någon större stad. Predenten är oftast högste ansvarige i ett hertigdöme eller motsvarande i frågor som rör templet. För att bli predent krävs det att man tjänat den samoriska läran länge, helst i mer än tjugo år. Dessutom bör man ha goda kontakter, gärna inom Zoriánorden vars ordensherrar har stort inflytande vad gäller utnämningen av nya predenter. Givetvis måste det även finnas en ledig predentstol. Alla predenter tilldelas en predentstav.
Predentens födelsedag: Helig dag inom den samoriska läran. Den lokale predentens (översteprästens) födelsedag firas lokalt med tempelbesök och mycken sång. Predenterna ser även denna dag som en chans att stärka sin popularitet och ser därför gärna till att lätta på locket till templets kassakista för att bjuda lokalbefolkningen på diverse läckerheter.
Predentstav: Heligt föremål inom den samoriska läran. En vanlig trästav med Pelias symbol i ena änden. Symbolen är tillverkad av metall – ofta koppar men ibland även förgyllt silver.
Prefektor: Borgmästare.
Prelat: En prelat är en fullvärdig Daakpräst som har rätt att ge syndernas förlåtelse. En prelat tilltalas 'fader' eller 'moder'.
Preparat: En alkemisk substans som kan användas i en alkemisk process.
Primal: Det kyrkligta jargiska namnet på frostmånad (januari).
Primalkrafter: Ett samlingsnamn för kronotropi, nomotropi och ataxatropi.
Primas: En överstepräst inom Cirzatemplet. I varje handelsstads tempel finns också provinsens högste religiöse ledare – primasen.
Primas: Thalaskisk titel som ges till provinshärskare.
Primasens mantel: Heligt föremål inom Cirzatemplet. Bäraren får en honungslen röst som och sägs kunna förvrida sinnet på dem han talar med.
Primasens väktare: Framstående Cirzatroende religiösa krigare som skyddar ett 'stortempel'.
Primod: En slags biskop som vars område ofta sammanfaller med de jargiska provinserna, en stad eller inom den kyrkliga byråkratin i Tibara. Hela Consaber lyder under primoden i Calnia. Att bli primod kräver att minst tre primoder går i god för prelaten och dessutom ett initieringsprov som får utföras var sjunde år. Aboraten i Tibara måste också godkänna kandidaten. En primod tituleras vanligtvis 'ers eminens'.
Primus: En annan term för 'elementarvarelse'.
Primär essens: En essens som bara vibrerar i en av de nio resonansriktningarna. Det finns alltså nio olika primära essenser, varav en kallas 'mercurium' och de övriga åtta är så kallad 'essentiell sulphur'. En primär essens har alltså för det mesta mycket egendomlig fysiska egenskaper.
Princep: En adelstitel som följer med ämbetet som jargisk provinshärskare. Motsvarar ungefär 'hertig'.
Princeptor: En jargisk armékapten.
Principium: Ett annat ord för 'kraftkälla' som används bland annat inom Kabalaorden.
Principor Cemitorum: Ordförande i fristaden 'Kemithor Riskoz' handelsråd, se 'Karkraza av Wekzi'.
Principus orbis: Titeln för Kabalaordens överhuvud. Tillhör Kabalaordens innersta cirkel.
Principus regus: Titeln som bärs av den högsta posten inom en av Kabalaordens akademier. Ibland utnämns dock principus regus utanför akademierna för speciella ändamål. Tillhör Kabalaordens innersta cirkel.
Principus: Den första graden inom Kabalaordens innersta cirkel.
Prins Rion: Kronprins av Drunok. Rion är maktlysten och otålig.
Prior: Abbot. En prior är den högste personen i ett munk- eller nunnekloster. En prior räknas som en fullvärdig Daakpräst med likvärdig rang med precepter och prelater och har därför rätt att ge syndernas förlåtelse.
Priori Cun-sabreann: Ett hemligt sabriskt sällskap, vars enda syfte är att bevara en stor hemlighet och förbereda Consaber på ett stort krig som får de Thalaskiska krigen att verka som kattslagsmål i jämförelse.
Prisjägare: En prisjägare är en person som jagar brottslingar och andra efterlysta personer.
Prisma: En trekantig glaskloss tillverkad i kristallglas.
Privilegiebrev: Ett intyg som ger innehavaren skattelättnader eller i vissa fall monopol på handel i en viss hamn eller land.
Procedur: En annat ord för 'ritual'.
Procedurist: En annan beteckning för en ritualmagiker.
Procedursamling: En skrift med nedtecknade ritualer.
Process: Se 'alkemisk process'.
Profan: Världslig, alltså icke-religiös.
Profana synder: Dessa är enligt Daaktron de minst allvarliga synderna. De kan upphävas genom bikt och syndernas förlåtelse från en präst. De sju synderna är: olydnad, lögn, otrohet, ocker, svordom, dryckenskap och hasardspel. Det är alla troendes förpliktelse att få syndaförlåtelse för sina profana synder.
Professor: Ordinarie huvudlärare i ett ämne vid en akademi.
Professur: Professorsämbete.
Profet: En person som sprider profetior bland befolkningen.
Profetior: En förutsägelse av framtiden som kan vara sann eller falsk.
Profoss: Ordningsmannen ombord på ett örlogsfartyg. Utdelar bestraffningar, speciellt kroppsstraff. Kallas väbeln på civila fartyg.
Prognosis: Kunskap om framtiden.
Projektion: Ett annat ord för 'väva'.
Projektor: En komponent i en magisk artefakt som projicerar (eller väver) kraften till en effekt.
Promovering: Upphöjning till lärdomstiteln blason.
Prosektor: En operativ agent inom den kejserliga jargiska underrättelsetjänsten.
Protubererande salamander: En magisk ritual.
Proviant: Fartygets förråd av livsmedel.
Prowe: Ett jordbruksgrevskap i hertigdömet Nensema i Consaber med viss gruvdrift.
Pråm: En flatbottnad och mycket grundgående fartyg som exempelvis används på floder.
Präst: En person som utför ceremonier och som tillber gudar för att få teotropi.
Präststuvning: Kyckling eller höna som stuvas med mjöl, grönsaker, bönor och rotfrukter. Maträtt från Consaber.
Pseudodrakar: Det finns nio sorters av kända pseudodrakar; 'Anguis', 'Draghîr', 'Draghâr', 'Drakonett', 'Heavé', 'Horndrake', 'Hydra', 'Isdrake' och 'Lindorm'.
Psykomantiker: En magiker som använder sig av psykotropi.
Psykotropi: En magisk aspekt som har sin källa i psyket och anden.
Psykotropisk smärtförnimmelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Catzorans outhärdliga sveda'.
Puka: En slags trumma som består av ett trummskin

som spänts över en kittelformad skål. Det finns alltså ingen öppning eller skinn nedtill. Spelas med filtklädda pukstockar.

Pund: En räkneenhet som motsvarar värdet av ett pund silver (240 silvermynt). I Jargiska kejsardömet kallas enheten libra och anges med symbolen '£'.

Pund: En viktsenhet som motsvarar 32 lod (454 gram). I Jargien kallas denna viktenhet även Libra, därav förkortningen lb. På många andra håll kallas den även skålpund.

Purgatorium: Skärselden enligt Daaktron.

Purisekret: Gift som tillverkas av 'purisnigeln' vilket ger synstörningar och fräter sönder offrets tarmar. Dess motgift är 'tretåstjärnans' pollen.

Purisnigel: Djur ur vilket man kan framställa 'purisekret' Finns framför allt i torrare och kallare miljöer, men föds även upp av mer skrupelfria apotekare.

Purpur: En mycket dyrbar färg som är reserverat för adel och rika köpmän.

Purpurhavet: Hav invid Damarien.

Putrefaktisk metamorfos: En magisk besvärjelse.

Pyar: Den mest människolika och sekulariserade alvstammen. De lever sida vid sida med människorna och kan i stort sett endast utskiljas av det alviska ögat, då de utseendemässigt har mycket mänskliga drag. Stammens namn kommer av felyans 'pyari' som betyder 'handla', vilket är något som tillsammans med hantverk brukar förknippas med pyaralver. De flesta pyaralver lär sig felya sanari, utom de i Rhung-Alari som lär sig felya alarina; utöver detta kan de oftast även det lokala människospråket. De runt 1,1 miljoner pyaralverna finns från Kryddöarna i väst till Ebhron i öst, men den största koncentrationen går att finna i 'Lim'alan vhic Sunariye'.

Pyramiden i Asharien: Den stora pyramiden på Ashaslätten är högmagisk för selenotropi. Detta tycks resultera i det underliga fenomen att månen ständigt är full – även under dagen, även om den inte syns speciellt tydligt då.

Pyramiden: En fornlämning belägen i Asharien halvvägs mellan Nimto och Västerbrygga. Till formen är det en trappstegspyramid.

Pyromantiker: En magiker som använder sig av pyrotropi. Kallas även 'eldmagiker' och 'pyrotropiker'.

Pyromantikerns nedkallade åskvigg: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus fylgiska urladdning'.

Pyrotropi: En magisk aspekt som har sin källa i eld och lågor.

Pyrotropiker: Ett annat namn på en 'pyromantiker'.

Pza: Badhus som finns i alla cirefaliska städer samt i vissa cirefaliska kvarter utanför samväldet.

Pzarnas: En cirefalisk hård ost som antingen används i matlagningen eller som tillbehör. Den skivas och läggs på andra maträtter.

Påbud: De sju påbuden är allmänna levnadsregler för alla som tror på Daak. För präster räknas de sju påbuden även som förpliktelser. Påbuden är: 1. Du skall inga andra gudar tillbe bredvid Daak som är den ende Guden. 2. Du skall inte göra och tillbedja avbilder av Daak. 3. Du skall inte missbruka Daaks namn, ty Daak straffar den som missbrukar hans namn. 4. Du skall helga vilodagen. 5. Du skall inte dräpa. 6. Du skall inte ha begärelse till din nästas hus, inte heller till hans hustru eller till något som tillhör din nästa. 7. Du skall inte bära falsk vittnesbörd mot din nästa. Självklart går tolkningen av dessa isär. Bland annat så anser de flesta Daaktroende att man får avbilda Daak, men att man inte får tillbedja dessa avbilder direkt. Bildstormarna (ikonoklasterna) hävdar ett totalt avbildningsförbud av både Daak och människor (som är Daaks avbild). Likaså gäller självklart inte det femte budet när man dödar kättare eller dräper för att försvara Daaktron.

Påk: En större gren eller liknande som används till att slåss med. Mindre påkar räknas som klubbor.

Pålning: Avrättningsmetod som är vanlig i Damarien.

Pålyxa: En kortare variant av hillebard, men med en hammarliknande baksida av bilan.

Pärlmorsstadens beskyddare: Se 'Menehezeth'.

Pärlorna: Fyra stycken artefakter från en svunnen tid. Deras närhet påverkar utöver djur och människor pärlorna även vädret. I en radie av nästan fem mil runt pärlorna regnar det mer eller mindre konstant.



Qadosh: Helighet. Qadosh beskriver hur religiös och andligt sinnad en troende är. Man kan även säga att qadosh är ett mått på vilken aktning eller kontakt rollpersonen har hos sin gud.

Qanna: Oxköttgryta från Thalamur.

Qarom: Fiskestad på Thalamurs östkust. Eftersom fiske är det enda som riktigt lönar sig på denna sida av Ikamriska Massivet är det det som de flesta av stadens cirka 2.200 invånare sysslar med.

Qatada: En enorm thalaskisk garnisonsstad vid gränsen till Colonan. Garnisonens storlek varierar, men det finns 4.000 civila invånare i staden, exklusive ditkommenderade soldater. Stadens befästningsverk är unika på så sätt att de är uppförda på toppen av ett brant stup som hyvlats till och förstärkts, så att muren österut är närmare sjuttio meter hög.

Quallamisa: Momolisk bröstrustning av lamellpansar.

Quallamisa-An: Variant av 'Quallamisa' som även täcker magen.

Quaran: Mûhadinsk handelsstad belägen vid Zius norra kust. Tillsammans med Jen på sydkusten utgör den en av Mûhads viktigaste handelsstäder. I staden bor 6.000 invånare. Quaran lyder direkt under Zius huvudstad, Jen.

Quarran: Jargisk gruvstad belägen i de västra delarna av provinsen Sardan. I staden bor 2.000 invånare.

Quedeo: Ett kortskaftat spjut som används av darkener och tosher i trakterna norr om Forion.

Queribundus: Den klagande guden, Sorgebarnet, Den gråtande guden. Sorgens och vemodets gud.

Quesa: En grynig och ganska salt ost från Ebhron, vilken används i många maträtter men som också ätes separat.

Quilla: Handelsstad i Västmark, belägen på östra sidan stranden av Gröna floden. Fursten av Quilla är för närvarande Rangol Bebel.

Quinta Essentia: En alkemisk metod som används för att ta bort resonansriktningar hos en essens.

Quintillis: Känd jargisk släkt som baserar sin makt på handel.

Quir: Liten hamn i norra Mûhad.

Qulima: Variant av kortbåge från Momolan.

Qumo: Ett mindre svärd från Momolan som främst används som stickvapen.

Qumo-An: En större, men fortfarande enhandat variant av Qumo.

Qutalla: En kortare momolansk piska med handtag i trä.



Raak: Framstående ätt i Västmark. Dess mest framstående man, herr Mollrik, är kantonen Ralkoms furste och Västmarks kanske rikaste man.

Raal: Den näst största ön i Berenholt. Kallas allmänt för De fördömdas ö och är en straffkoloni.

Ra-An-Gahannon da Gahan: Kejsare i Colonan. Se 'Gahan Dräparen'.

Ra-An-Megadarano da Gahannon: Kejsare i Colonan som dör 666 utan utan arvingar.

Ra-An-Sinadarian: Kejsare i Colonan som 257 e.D. överger Nevo och Drunok. Lönnmördas två år senare i en revolt ledda av Gahan Dräparen.

Ra-Atans skelett: Ett gigantiskt förstelnat skelett efter ett okänt forntida djur som finns på ön Kathar. Fossilets längd är över 400 meter och de högsta revbenen sträcker sig mer än 25 meter upp i luften.

Ra-Atans-skelett: Se 'Dragens Vagga'.

Rabbal: Böneutropare inom Mhîmrätten.

Rabiel den Vilde: Drakväktare, känd för sitt skratt och dans med döden.

Rabies: Se 'vattuskräck'.

Radard: En cirefalisk dolk av större modell.

Raderhan: Aktad läromästare som 154 f.D. nedtecknar den 'ramorianska förkunnelsen' i 16 hymner.

Radh: Ruinerna efter den forna staden Radh på ön utanför Kamor är en av de få platser i Mundana som är helt magidöd för nästan alla aspekter. Det enda undantaget är semotropi.

Radhamra-eposet: En omfångsrik berättelse från 669 e.D. som beskriver Radh-Kamras historia. Författades av Kalidassas.

Radhar: Guddom som dyrkas på Terne. Han anses vara solens son och den stora kristallens härskare.

Radh-Kamra: Forntida rike som var beläget där Kamor nu finns. Radh-kamra lyckades kämpa sig genom den våldsamma tiden då eonerna skiftade och 'peripetin' sänkte sitt mörker över Mundana. Riket var ett drottningdöme som styrdes av en drottning med lågornas råd och Cinervas krigarprästinnor som rådgivare. Efter mörkret föll riket i dekadens. Radh-Kamra hade inga fungerande kommunikationer, ingen central administration, inget myntväsen och inga skolor. Det enda Radh-Kamra var rikt på var rusdrycker och ädelstenar, vilka tillföll drottningen och de rika, och sjukdomar och fattigdom, vilket tillföll alla andra. Någon gång kring 6500 f.D. hände något som ingen kunnat förklara. Över en natt försvann staden Jelem och med den hela Cinervas prästerskap och förstås drottningen och hennes hov. Det blev ett flertal inbördeskrig och katastrofer. Dessutom stundade flera konflikter med det nybildade riket Jargien. Horder av tiraker, kamorianer samt en väldigt farsot utplånade riket helt och hållet omkring 463 f.D.

Radhs ruiner: Ruinerna efter det urgamla riket Radh-Kamras heliga stad ligger på ön Nathelen i Kamorviken. Platsen är helt magidöd.

Ra'Drach: Se 'Im-berefel Ra'Drach do Kampa'.

Ra'Drachs diskreta förhållning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Kanagas svarta mantel'.

Ra'Drachs ogenomträngliga töcken: En magisk besvärjelse.

Rafali: En skicklig kvinnlig magus av huset Duncreigh som är känd för sin framgångsrika forskning inom magiteori och alkemi. Hon är en av de kandidater som förväntas ha möjlighet att kunna bli ny domus magus för Duncreigh då Emerall lämnar livet.

Rafamus: Se 'St Rafamus'.

Ragash: Flod på Thalamurs västra sida som rinner ut i Rhungsjön.

Ragasherslätten: Bördigt landområde i östra Thalamur som står för en stor del av rikets spannmålsproduktion.

Ragnash: Tirakrike.

Ragor den namnlöse: Kung Gahallans förtrogne narr.

Raharz: En plymförsedd cirefalisk hjälm med visir.

Raheb Ab-Radi: Hämndlystet familjeöverhuvudet i den mûhadinska släkten Samjed.

Raheb Hamze: Vida berest mûhadinsk prisjägare som troligen är den absolut främste att slåss med obehzan.

Rahma: Magimästarna i Sungs ord för kraftkälla.

Rahma-do: En annan term för 'alstra'. Termen används av magimästarna i Sung.

Raka: Den stora Ylvan, Ulvamodern. Ulvarnas gudinna.

Rakaeda'ne tirii'sefian: Henéarevir i sydvästra Soldarn vars namn betyder 'den bleka solens jägare'.

Rakhori: Thalamurs hemliga polis. Ett avancerat spionnätverk som finns både innanför och utanför riket. De finns hela tiden synliga i sina svarta rustningar med röda mantlar, men också väl dolda. De ser allt och hör allt, genom spioner eller angivare, och många av dem är magiker precis som magikraterna.

Rakir Jargoreg: En jargisk magiker som brändes på bål i staden Taman Har för 50 år sedan. Han tillhörde

Kabalaorden.

Ralborion: Jargisk handelsstad belägen i de norra delarna av provinsen Merun. Staden ligger på den översta seglingsbara delen av floden Rher. Stadens har 8.000 invånare.

Ral-Imrath: Hamnstad i Menon-Aun.

Ral-Isur: Denna väldiga stad är Menon-Auns huvudstad. Här lever kejsaren som styr över det gigantiska riket. Staden sägs vara ointaglig då den är byggd på ett ensamt berg som reser sig från slätten. Staden har omkring 220.000 invånare.

Ralkom: Gruvsamhälle belägen på ön Naldor. Staden har 1.500 invånare varav ungefär hälften är tiraker. Brottsligheten i Ralkom är mycket hög och det är med svårighet som gruvmagnaten Mollrik av Raak kan hålla ordning i staden.

Ralo: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Nimo exporteras bland annat bomull.

Ralo: Pannkakor från Drunok.

Ralon: En ruinstad belägen drygt två mil norr om Tuzan Rim. Det mesta av dessa ruiner är täckta av sand. Staden förintades av cirefalier och tirakiska legosoldater.

Ral-Than: Hamnstad i Menon-Aun.

Ram: Nordthalaskiskt mjukt bröd som bakas i lerugn.

Ram: Uttorkad flod i Forion. Det som återstår av floden heter 'Hobi'.

Ramathor: Ruinstad nära Rampor i Västmark. Var huvustad i Ramora. Ödeläggs 156 e.D. efter fyra års jargisk belägring och sjöblockad.

Ramdor: Ruinstad i Druonk som stått övergiven i många mansåldrar sedan den härjades av en fruktansvärd sjukdom. Ramdor är fruktad av lokalbefolkningen, samtidigt som det pratas om alla de skatter och värdeföremål som sägs finnas kvar bland ruinerna.

Rames: Rames är en kort och strid flod som mynnar ut vid Ramesney i Consaber.

Ramesney: Stad i Consaber med omkring 1.200 invånare och Danbréanns viktigaste flottbas. En hel del av befästningarna är gamla coloniska befästningsverk som bara reparerats och byggts ut.

Ramesney: Ett grevskap i sabriska hertigdömet Nensema vars främsta uppgift är att försörja Consabers andra flotta, vilket gjort att huvudnäringarna är jordbruk och fiske, trots att området är väl lämpat för vinodling.

Rametzer: Ett cirefaliskt öl av typen 'lager', med kraftig humlesmak, hög kolsyra och kraftigt skum.

Ramezior Krack: En kraftigt befäst cirefalisk hamnstad som ligger på ön 'Colm' utanför Consaber. Staden är en inofficiell provins till Caserion, även om 'kurfursten' 'Ghazarim' själv snarare vill se den som självständig. Staden är mycket kraftigt befäst och har en stor flottenhet i farvattnen för att hålla eventuella sabriska 'örlogsmän' på stången. Staden är viktig för den caseriska handeln med Ebhron och andra länder längre österut. Det bor cirka 10.000 invånare i staden, en stor andel är soldater. Se även 'Kholam-Renk-Ghor'.

Ramezior Turak: Cirefalisk hamnstad som är en av Caserions viktigaste. Staden ligger mitt i det bördigaste av Caserions inland, men är dock förbunden med 'Rhungsjön' via kanaler och slussar på sedvanligt cirefaliskt vis. Staden är hela Caserions kornbod och det produceras mycket stora mängder med spannmål samt rikligt med kött från boskapsskötsel i området. Det bor cirka 11.000 invånare i denna till ytan stora stad.

Rami Kromanir Sala: Thalaskisk handelsman som bedriver en ambitiös och aggressiv handel med Asharien och Caserion, till vilka han säljer olika obearbetade metaller.

Ramia: Ruinstad i den jargiska provinsen Sardan som ödelades då vulkanen Jorak fick ett av sina utbrott.

Ramiz: Från den ashariska staden Lim'alan vhic Sunariye drivs handelshuset Ramiz av Bhozin klan Zolod. Handelshuset har också en handelsstation i Jarla som förestås av Khemir klan Zolod. Huvudnäring är ockra, kryddor och sällsynta örter.

Ramnesey: Hamnstad i Consaber.

Ramo: En bördig ö i den norra delen av den Stora arkipelagen. Ön har ett småskaligt jordbruk och en mindre stad.

Ramoni Girom: Asharisk frijarl från Nimto bro.

Ramora: Forntida rike som var beläget på Asharinahalvön. År 3525 f.D. skakades tirakernas riken av uppror. Årtionden av inbördeskrig hade försvagat tirakernas välde och människorna var starka nog att bryta sig fria, först i små enklaver men sedan i allt större grupper, folk och till och med riken. Ett sådant rike var Ramora, som till en början var beläget i nuvarande Sunari. År 150 anfölls Ramora av en jargisk flotta och fyra år senare föll huvudstaden Ramathor (belägen nära nuvarande Rampor i Västmark) i jargiernas klor. Ramoras huvudstad flyttades då till Yold, belägen inne i den djupa Yoldeskogen. Ramoras öde beseglades några generationer senare, när Nevo och Soldarn anföll och förintade skogsriket.

Ramorianska förkunnelsen: Skrift nedtecknad av 'Raderhan' som består av 16 hymner. Den bygger på att människorna själva får välja mellan det goda eller det onda samt mellan sanning och lögn. Men vid världens undergång kommer domens dag då alla missdådare skall straffas.

Rampor: Huvudstaden i rådsrepubliken Västmark. Staden ligger på en klipphalvö som skjuter ut från fastlandet mot ön Naldor. I Rampor lever omkring 4.500 människor och 2.500 tiraker. I staden har också fursten av Rampor, Dac Persal, sitt säte.

Ramsal: En av Samor den heliges lärjungar. Ramsal sammanfattade Aurias och Pelias lagar enligt Samors synsätt. Resultatet blev de heliga skrifter som kom att kallas 'Den eviga omvälvningen'. Enligt ytterst osäkra källor skall Ramsal ha dött samma dag som skrifterna låg färdiga.

Ramsalsmäss: Helig dag inom den samoriska läran den 15 i vintermånad. Firas till minne av Ramsals dödsdag (vilken dock inte är säkert fastställd utan endast uppskattad till denna dag). Firandet består i en extra lång (ibland uppemot två vakter) mässa som i huvudsak består av högläsning ur Den eviga omvälvningen.

Ramul: Skog i norra Asharien invid Daggbacken.

Ran den Hängivne: Drakväktare, känd för sitt korpsvarta hår och brinnande ögon.

Rana: En ö i den norra delen av den Stora arkipelagen. Ön ligger väldig jämns med havsytan, och under högvatten så täcks i stort sett hela öns yta av havsvattnet. Ön är beväxt av förvridna, mörka träd och där finns mängder av giftiga djurarter.

Ranaqe: Momolisk stridskonst med qumo och qumo-an.

Ranas: Vargguden enligt raunlänningarnas religion.

Ranc: Titel inom Cirefaliska samväldet, se 'furst'. Heter 'rance' i femininum.

Randarian: Mäktig jargisk släkt från Daval. Randarian har i flera generationer innehaft princepens ärofyllda ämbete i den åtråvärda provinsen Daval.

Randarrisk stridshingst: Variant av 'stridshästen' som framavlats i 'Randarro' i de nordöstra delarna av Jargiska kejsardömet och är starkare än normalt.

Randarriskt fullblod: Variant av 'ridhästen' som framavlats i 'Randarro' i de nordöstra delarna av Jargiska kejsardömet och är snabbare, samt även mer envis än normalt.

Randarro: Jargisk stad belägen i i de västra delarna av Maulio. Randarro har 3.000 invånare. Staden är mest känd för sin uppfödning av fullblodshästar, men den största inkomstkällan är boskapsuppfödning.

Rang: Rang symboliserar inom nekromantin hur mycket nekrotropisk energi som finns ingjuten i en vandöd kropp. Vid rang 1 hålls den vandöde knappt ihop och kan inte röra sig. Vid rang 2 kan den vandöde röra sig, men inte utföra några komplicerade handlingar, dess kropp är klumpig och fumlig. De flesta lägre vandöda är på rang 3, exempelvis skelett och zombier. De kan då förstå och agera utifrån ett flertal order och direktiv. Kropparna är starkt sammanhållna av energierna och de fungerar väl som tjänare. På rang 6 eller högre börjar de vandöda få en slags djurisk list. Rang symboliserar även det antal magnituder man måste ha i Reanimation för att animera denna typ av vandöd. Visar också på det antal nekrotropiska filament som måste användas vid animeringen.

Rangol Bebel: Fursten av Quilla – en yngling med sinne för affärer snarare än politik.

Rani: Skaparen; en könlös gudom som skapade världen i tidens gryning. Skaparen är dock alldeles för stor och för högt upp för att lyssna på böner från de dödliga. Det är framförallt alvstammen Henéa som vördar Den som skapade världen. Under Rani finns Nan'chake, sexton halvgudar som utför Skaparens uppgifter.

Ranidyrkan: Henéaalvernas religion, med den könlöse skaparguden Rani i toppen. Under denne finns sexton nan'chake som utför Ranis vilja, och under dessa sek'chake, naturandarna. Man ber aldrig till Rani eller nan'chake utan endast sek'chake. De allra flesta henéaalver har ett själsband till en av sek'chake, ett fåtal har själsband till nan'chake och vissa har inget själsband alls; de brukar dock inte få stanna i flocken särskilt länge. Banden brukar spegla alvens personlighet, exempelvis så har de främsta jägarna ofta band till någon rovdjursandarna. I de flesta fall är bindningsriten något som sker då endast schamanen finns i närheten av den bundne.

Rankett: Ett litet tjock blåsinstrument med en tonkanal som går upp och ned ett flertal gånger i parallella rör. Tonen är mycket låg och ganska svag, men har ändå en tydlig klang.

Rankun: Forntida rike som numera är en provins i Jargiska kejsardömet.

Rankun: Rik och bördig provins i Jargiska kejsardömet. Huvudstad i provinsen är Binkh, men även städerna Ghalenthu och Urath är viktiga.

Ranna: Rökt fisk från Stora arkipelagen. Den beredes genom att saltad fisk placeras på en bädd av kvistar och sågspån i en tunna, under vilken en eld får brinna under en längre tid. Ranna har god hållbarhet och kan ätas såväl varm som kall.

Ranskil: Ett tidigare namn på nuarande Fala i Asharien.

Raon: Forntida västraunländskt kungadöme som var beläget där Caserion och nordvästra Thalamur nu finns. Utropades 868 e.D. Västraunerna tog till sig många av de coloniska sedvänjorna, stridsteknikerna och kultur.

Raptari: Den svarta ogärningsmannen, Onskans förkämpe. Avbildas som en svartklädd krigare utrustad med svarta vapen och pansar, vanligen av den modell som förekommer lokalt.

Rarûn: Raunlänningarnas ursprungsspråk som dock är utdött sedan en tid.

Rasigh: Titel inom Mhîmrätten som ges till en termidh som valt att fortsätta sin undervisning under lahiden.

Rasur: Den förbjudna staden i Daval där Kejsar Jargus bor med sitt hov.

Rathoxit: Denna mortuachdrake kallas ibland för 'Askans Fader' då han vakar över ruinstaden Ghalden och dess numera nerbrunna oas i Tarkas stenöken.

Rationell historiesyn: Bygger på förnuftstänkande – i praktiken gissningar och antaganden, oftast byggda på allt för lösa grunder.

Raukorr: Den största och mäktigaste stammen på Sinadera som leds av trokkan Zûtha. Det som gör Blodsstammen så mäktig är deras ulvryttare som är av stort antal och väl rustade.

Raunatron: Panteistisk naturreligion som förs över muntligt från generation till generation. Det finns sex stora gudar, dels de tre kalla gudarna Vind, Is och Himmel, och dels de tre varma gudarna Krig, Kärlek och Eld. Dessa balanserar varandra på så sätt att Vind och Krig är två balanserande motsatser, liksom Is och Kärlek respektive Himmel och Eld. När man offrar något till en av gudarna måste man också offra något till dess motsats, annars störs balansen i världen.

Raunbukten: Havsområde norr om Ebhron.

Rauner: Ett folkslag som bebor de norra delarna av Mundana. De är ett ganska civiliserat barbarfolk som lever på de karga stäpperna. Rauner är kända som skickliga stigfinnare, vildmarksmän och ryttare. Raunen har oftast mörkt hår, brunt eller svart och mörka ögon med veck. Männen har ofta riklig kroppsbehåring. Ett drag är ofta de markerade höga kindkotorna.

Raunfloden: Bred flod som rinner ända från Krolimbergen, förbi Eyrenskogarna och genom Drunok för att slutligen mynna ut i Nordvik. Raunfloden fungerar även som en gränsflod mellan Asharien och Caserion.

Raunländare: En något starkare variant av 'nordlandshäst' som framavlats av raunlänningarna.

Raunländska döden: Ett annat namn på 'mjältbrand'.

Raunländska: Ett samlingsnamn för de språk som raunlänningarna talar. Det är stor skillnad på östrauniska och västrauniska men språken är dock besläktade med varandra.

Raxarales: Lemirisk general som i ett två dygn långt slag försökte besegra de oorganiserade jargiska trupperna. Han avbröt dock sin attack efter att ha blivit skrämd av en oväntad solförmörkelse. Bara några dagar senare anlände de jargiska förstärkningarna, vilket slutgiltigt ledde till att Raxarales planer grusades.

Razdo: Ett mûhadinskt brädspel som också känt som blindbräde. Razdo utgör en av det mûhadinska samhällets förnämaste sysselsättningar och är även ett sätt att utkämpa dueller på.

Razemon: En lång cirefalisk riddarsköld.

Razerald: En längre cirefalisk variant av stridsklubba.

Reagent: Ett annat ord för preparat.

Reanimation: Med denna alkemiska process ingjuter man 'nekrotropiska' energier i ett lik eller kadaver och skapar en 'vandöd'.

Reanimatör: Ett annat beteckning för en nekromantiker.

Reanimering: En alkemisk process som används för att skapa vandöda.

Rebellarmén: Folklig resning i Colonan som leddes

av slaven Obidar.
Rebis: En term som används för slutprodukten från en alkemisk process.
Recept: En text som beskriver hur en alkemisk process utförs.
Rechin: Kraggfolkets språk.
Recubos: Lögnaren, Tvivlets gud. Den lismande dåren. Gudens symbol är en svart orm.
Redare: Fartygsägare eller delägare i ett rederi.
Redd: En ankarplats utanför hamnen.
Rederi: Ett bolag som utför transporter med ett eller flera handelsfartyg.
Reducera resonansriktningar: En alkemisk process som kan användas för att ta bort 'resonansriktningar' hos en 'essens'.
Regelius fäktkonst: Fäktteknik med stridssvärd som lärs ut i Jargiska kejsardömet.
Regelius: Känd jargisk släkt.
Regembente: Generellt sett ett antal kompanier som gemensamt anförs av en kapten.
Regemente: En militär styrka bestående av ett antal kompanier. Anförs vanligtvis av en kapten.
Regentförsamlingen: Rådgivande och lagstiftande församling i Consaber som representerar adelns röst till konungen.
Registrator: Är en kejserlig ämbetsman.
Regon: Vindpinad ö väster om Sinadera som till största delen består av klippor, snår och mindre gölar. Mitt på ön finns det en saltvattensjö som leder ut till havet via undervattensgrottor. I sjön lever halkyoner och coomaror.
Reirzan Tzorum: En lång och mager man med härjat ansikte som nått titeln som 'ärkefurst' över Gordrion genom avancemang inom 'Cirzatemplet'. Få vet något om honom då han är ganska inåtvänd till sin karaktär och brukar studera 'tzorlack' istället för att träffa 'ciretoz'. Elaka rykten säger att han endast fått titeln tack vare att han är albino, vilket enligt 'Cirzatemplet' är ett heligt tecken.
Rekhara: Momolanskt helstekt lamm.
Rekhem: Mortuachdrake, även känd som 'Khazims gyllene drake', som är ökänd i hela Asharinaområdet för sina plundringståg. Det var bland annat han som år 2355 e.D försökte brandskatta staden Feman Riskoz som numera är känd som Chadarians hopp. Dvärgarna kallar honom för den 'Den Store Smädaren' då han flertalet gånger plundrat deras värdetransporter.
Rekryt: Generellt sett den lägsta militära graden.
Religion: En grupp individer som tror på samma gud eller gudar. Utmärkande för en religion är att medlemmarna inom religionen erkänner de andra medlemmarnas tillhörighet till religionen. Det kan alltså finnas andra religioner som dyrkar samma gudar. Vanligen är religionen en hierarkisk organisation som bestämmer över de troendes religionsutövning, men det förekommer också obunden religionsutövning som inte styrs av något prästerskap. Ett annat namn för en religion är 'kult'.
Relik: Ett föremål laddat med helig kraft från en död troende. Det kan röra sig om en del av den troendes kropp eller ett föremål som varit nära den troende.
Relikvarium: För att en relik skall behålla sin kraft måste den förvaras i ett relikvarium. Relikvariet utgörs vanligtvis av ett skrin eller en monter som helgats av prästerskapet, men det kan även vara ett mer primitivt förvaringsföremål, till exempel en skinnsäck eller en näverkont.
Relwan: Mûhadinsk svärdsmästare och 'gharbawis' från staden Jen. Tillhör släkten Jaakoh.
Remerier: Ett stort sabriskt guldmynt som väger 24 gram. Värt 21 nakon (252 silver).
Remezior Krack: Cirefaliernas namn på 'Kholam-Renk-Ghor'.
Remrim: Cirefalisk hamnstad på ön 'Vambolien'. Den är mest känd för sina stora och årliga tygmarknader, där textilier och klädesplagg från världens alla hörn byter ägare. Staden har många kanaler vilka leder vidare in i landet, ända in till de tropiska urskogarna på ön. Omkring 13.000 invånare bor i staden.
Remzian Krack: Cirefalisk hamnstad i Caserion som ligger precis på gränsen till Asharien och intill 'Raunfloden'. Staden är en känd gränshandelsstad och dess svarta fort är vida berömt och anses vara ointagligt. Staden har full kontroll på resor längs med Raunfloden och tar ofta höga tullar för att släppa in eller ut skepp som vill passera. I Remzian Krack finns också en känd krigsakademi med inriktning mot just sjöstrid. Remzian Krack har omkring 6.000 invånare.
Ren essens: En annan term för 'filament'.
Reningen: Se 'Den stora reningen'.
Reningen vid Boron: Det jargiska namnet på 'Massakern vid Boron'.
Renk: Fäste på rukh, se 'dvärgafäste'.
Renk-Samar Maz-Vontar: Samars sista fäste som innan det föll (se 'Samars offer') hette 'Krolim-Renk-Samar'. Efter att Roghandvärgarna förseglat fästet fick det sitt nuvarande namn, som på 'rukh' betyder 'Samars fäste, Vontars salar'.
Repfäktarnas gille: Alvisk organisation i 'Emori'an Kiri'som lär ut konsten att fäktas med i stridskonsten 'Sunai petya'.
Repslagare: En hantverkare som tillverkar rep, linor, trossar och kablar.
Reservenhet: Den del i ett fältslag som inte börjar slaget stridande.
Resonansfrekvens: En faktor som beskriver hur en viss fysikalisk egenskap hos en 'essens' artar sig. Varje existerande resonansriktning har sin unika resonansfrekvens.
Resonansriktning: En faktor som kontrollerar vilka fysiska egenskaper en essensens besitter. Det finns totalt nio möjliga resonansriktningar.
Ressiöknen: Vidsträckt öken på den södrakontinenten. Ökenområdet är kuperat och består i dalgångarna av grusiga stenområden och på högslätterna av berggrund och stora, lösa stenar. På sina ställen bildar klippblocken ett ojämn, svårforcerad underlag. Ressiöknen bebos av en mängd nomadiserande beduinfolk.
Reträtt: Ett tillbakadragande, till exempel från ett slagfält, i ordnade former.
Reubin Xirhamir Jesbin: Magikrat i Thalamur som är tänkt att ta över Colonan efter det återerövrats. Han styr över en thakalatribunal liksom de övriga magikraterna men har inget land att förvalta över. Vissa elaka tungor viskar om att han har slutit en pakt med demoner för att nå en sådan makt som han har nu.
Reza av Gûro: Berömd tirakisk smed av bazirks ätt som är kvinnan bakom bland andra 'Drapurk', 'Ezelzilt' samt 'Lhunzilt'.
Rham Zukkug: En legendomspunnen pirathamn som ligger någonstans på ön Kalarr, strax öster om Takalorr. Hamnens läge är hemlig för utomstående. En smal öppning i den djungelbevuxna bergssidan synliggörs endast under ebb och låter piratslupar passera in och ut endast vid lågvatten. Klippskrevan leder in till en vacker insjö vilken utgör hamn åt de fruktade 'Zukkugerna'.
Rhaon: Stad i Lemira (på nuvarande Berenholt) som 1582 f.D. går under efter pest, missväxt och krig mot infödingar på ön.
Rhazcom Manziir: En väldig vapenmästare från Marek Pomian som är mycket skicklig inom 'Manziiriskt klingmästeri'. Han har även en förkärlek till festande, vilket lett till att hans mage vuxit sig lite för stor.
Rheia: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.
Rhemarnacon: En kort och bastant cirefalier som verkar som vaktkapten för den heliga staden Cirza Falz. ryktet säger att han tillhör cirzaorden och ibland skickas ut på hemliga specialuppdrag runtom i världen.
Rher: Flod i Jargiska kejsardömet.
Rhiruk: Rurahkernas språk.
Rhodarion: En ruinstad nära Fala i Asharien. Murens omkrets är mer än fem km. Rhodarion var huvudstad i Danarths västliga provinser. Ödelades 3502 f.D. av Ramora.
Rhodric: Rik jargisk upptäcksresande som utforskar den södra kontinenten.
Rhomgo: Öknens furste, Den olidliga hettans gud. Rhomgo är ökenvarelsernas gud och han symboliseras av en sol – ofta stiliserad. Han avbildas som en svartbränd ökenvarelse.
Rhungsjön: Havsområde beläget mellan Asharien och Thalamur.
Rianna av Rhodarion: Rianna, eller Ria som hon också kallades, sägs ha levt i den sedermera förstörda staden Rhodarion.
Riannas glittrande bländverk: En magisk besvärjelse.
Riannas optiska evokation: En magisk besvärjelse.
Riannas totala transparens: En magisk besvärjelse.
Ribbhjälm: Hjälm av härdat läder med stomme av järn.
Ribinda: Liten hamn på östra Forion.
Riddar Warg Spegelsköld: En fanatisk zoriánriddare som håller till i Soldarn.
Riddarbane: Se 'Ziarna'.
Riddare: Definitionen av en riddare kan variera, men i Mundana bestäms riddaren som en tungt beväpnad beriden krigare, ofta av adeln, som har vissa privilegier men också underställs vissa plikter. Till riddare räknas därför även jargiska 'cavalles' och mûhadinska 'granascher'.
Riddarlans: Lång lans som används av riddare.
Riddarsköld: Sköld med rak översida och rundad eller spetsig undersida som används av riddare.
Riddarsoppa: En soldisk köttsoppa.
Riddarträning: Den stridsträning som riddare får, då han tränas med svärd, sköld och lans.
Ridhäst: En vanligas tämjd häst. Framavlad för att bära en ryttare, men kan efter träning också användas som kör- eller packhäst. Ridhästar finns över hela Mundana; de mest kända varianterna är 'caserier', 'drunokspringare', 'mûhadinskt fullblod', 'randarrinskt fullblod' samt 'thalaskiskt fullblod'.
Ridkamel: Ett uthålligt djur som både kan användas som riddjur och som lastdjur. Den har endast en puckel på ryggen. Karaktäristiskt för kameler är att de är passgångare, vilket innebär att de flyttar ena sidans bägge ben samtidigt.
Rikskonung: Titeln på Soldarns konung, för närvarande Sachsar Leijon den Vidsynte.
Rimcoz: Den sydvästra ön i Melorion. Rimcoz fungerar som den primära inhemska platsen för inhämtandet av ädelstenar och mineraler. Jorden är torr och ofruktsam vilket i kombination med de salta och ständiga vindarna gjort jordbruk mycket olönsamt. Detta har i sin tur gjort att öns befolkningsantal är lägre än de andra två, samt att de få som bor där ändå måste importera spannmål. Det finns två städer på Rimcoz; 'Cirza Falz' och 'Dzara Pomian'.
Rim: Det västligaste grevskapet i hertigdömet Nensema och även i Consaber. Är mycket välförsvarat på grund av hotet från Thalamur och de branta stränderna med sina magnifika befästningar utgör en imponerande syn.
Rimi: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Ön är känd för en marknadsplats där priserna oftast ligger under vad som annars är standard. Men detsamma gäller dessvärre kvalitén.
Rimurer: Rimurerna är Månskenshovets motsvarighet till både stagraner och siklar. De har frostblek hud, vänliga gråblå ögon och frostblå fläckar på axlar och höfter. Rimurerna lever oftast i Ispalatset i Skugglandet tillsammans med Månskenshovet och fungerar som hov, vakter, tjänare och krigare åt dessa. Ibland kan de skickas ut på olika uppdrag som till och med kan leda dem in i Mundana. Krigare, emissarier och de som är ute på uppdrag är alltid rustade i en välsmidd plåtrustning.
Ringbergen: Ringformad bergskedja på de stora slätterna.
Ringbrynja: En mängd mindre järnringar som är hoplänkade i varandra. I standardringbrynjorna går varje ring genom fyra andra; i den tätare varianten genom sex andra (se 'Iken-Hav'). Vaddering gör det bekvämare att bära brynjan, även om det inte är tvunget.
Ringbrynjehuva: En huva av ringbrynja som skyddar skalle och hals, används såväl ensam som under hjälmar.
Ringen: Stjärnbild på himlavalvet. Den perfekta cirkeln har underligt nog kommit att stå som symbol för det kaotiska inom magiteorin, nämligen ataxatropin – en paradox som i sig kan sägas vara det ultimata kaoset, åtminstone begreppsmässigt.
Ringläder: Rustingstyp av mjukt läder som försetts med järnringar vilka har en diameter på drygt en tum.
Ringränning: Torneringslek där de tävlande rider runt på tornerbanan och försökaer fånga upphängda ringar med sina lansar.
Rinyaskogen: En mörk och tät skog belägen mellan hertigdömena Tokon och Uriens i Consaber. Skogen fungerar som Henéas stora fäste i Rhung-Alari, och det var delvis tack vare dessa alver som 'femte thalaskiska kriget' slutade med sabrisk vinst. Det ryktas om att det finns portar till Skugglandet i Rinya.
Rinyaviken: Havsvik som ligger invid Rinyaskogen i Consaber. Floden Touk rinner ut i viken.
Riskoz: Utpost på faliska.
Riszhan: Riszhan är den näst största staden i Tarhai. Med sina 4.000 invånare är den dock inte så stor i jämförelse med huvudstaden Vekei.
Rithka: Denna lumiandrake är känd för att vara något av drakarnas vagabond. Hon vandrar fram och tillbaka över världen och har vid ett par tillfällen setts ta en mänsklig kvinnas skepnad.
Ritual: En komplicerad 'besvärjelse' som strikt definierad och som tar lång tid att utföra, vanligen flera timmar. Ritualer måste läsas direkt ur en bok.
Ritualen för accelererad tid: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Bizars flyende tid'.
Ritualen för den manifesterade vinden: En magisk ritual.

Ritualen för frammananade av stellarer: En magisk ritual som frammanar stellarer.
Ritualen för gestaltning av lunioner: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Frammana månbest'.
Ritualen för invärtes läkning: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Madriannas kirurgiska behandling'.
Ritualen för kroppslig metamorfos: En magisk ritual.
Ritualen för kroppslig revitalisering: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Omkars mirakulösa återuppväckelse'.
Ritualen för återbildandet av kroppsdel: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Sarinas kroppsliga regenerering'.
Ritualmagiker: En magiker som specialiserat sig på ritualmagi. Ritualer är en form av mer tidskrävande och kraftfull magi som måste läsas direkt ur en magibok.
Ritus: Ett annat ord för 'ritual' som används inom Kabalaorden.
Ritus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut ritualmagi och ritualer. Bedriver forskning för att utveckla nya ritualer. Akademien ligger på ön Ritos.
Riztoz: Stadsråd i Cirefaliska samväldet, bestående av framstående 'husfurstar' samt stadens 'kurfurst'. Husfurstarna har en röst var och kurfursten har ensam runt en femtedel av det totala antalet röster. Det finns ett riztoz i varje cirefalisk stad och antalet rådsmedlemmar brukar vara omkring en tusendel av antalet invånare.
Rjalta: Ett stort berg uppe i kraggbergen.
Rjalta: Stam bestående av kraggbarbarer är döpta efter de bergsmassiv där de har sitt fäste. Deras ledare Siegber flydde från fångenskap i jargien och tog sin rättmättiga plats som hövding.
Rjaltadalen: En bördig dal i foten av rjaltaberget i kraggbergen. Dalen är under sommar och höst mycket bördig och sägs vara en av Mundanas vackraste platser.
Rjaltas fäste: Högt uppe på en gräsbeväxt högplatå i kraggbergen ligger en bosättning för kraggbarbarerna som inrymmer 800 invånare. Detta är huvudsätet för Rjaltastammen och deras ledare Siegber. Nedanför högplatån breder sig rjaltadalen ut, mellan två branta bergssluttningar.
Robinetter: Robinetterna är godmodiga kortväxta skogslevande varelser vars främsta egenskap är att de är mycket skickliga på att skjuta med skuggbåge. Inte ens de skickligaste alviska bågskyttarna kan mäta sig med robinetterna. Robinetter är varelser av skuggfolket.
Rogerran Londstirm: Ökänd fältherre som har den reella makten i Absalon.
Roghan: Dvärgaklan som drar sin ättelinje tillbaka till kung Roghan, vilken även sägs vara den som först såg alverna anlända till Mundana. Sedan dess har Roghan varit de främsta krigshetsarna, mycket beroende på deras hätska temperament. I begynnelsen så hade de sina fästen i Sunariskogen, men gav sig efter första stora kriget till Khrûnbergen; det ryktas dock om att Roghans ruiner ligger under alvstaden Haléa Teren. Delvis beroende på deras tidigare hem i skogen så är det normala Roghanfästet till stora delar byggt ovan jord – något som lett till att Ghor hävdar att Roghan tar för lätt på traditionerna. Dessa två klaner konkurrerar hårt sinsemellan om vilka som har de bästa smederna, hantverkarna och ingenjörerna. Roghan hävdar dock att det är Zolod som är för icke-traditionella. Detta i kombination med att Roghan vägrar förlåta 'Drezins svek' gör att de har begränsat inflytande i dvärgisk politik. Deras fästen är 'Kholon-Renk-Roghan', 'Kraalen-Renk-Roghan', 'Krhun-Renk-Roghan', 'Merekh-Renk-Roghan', 'Zarakh-Renk-Roghan' och 'Zorlakh-Renk-Roghan'. Med sina 700.000 dvärgar är Roghan den näst minsta av klanerna.
Roghan: Dvärgakung som var den tredje att utropa sin klan, nämligen Roghan. Han påstås även vara den dvärg som var den första att se alverna under deras ankomst till Mundana.
Roghankrönikan: Dvärgisk krönika som beskriver klan Roghans grundande och bildar tillsammans med 'Khazimkrönikan' stoffet till eposet 'den uppgående stjärnans eviga fall'.
Rolluha: En variant av långbåge från Momolan.
Rondeller: Små metallsköldar som fästs i gliporna på en rustning för att på så sätt täcka över annars oskyddade områden.
Rono: Distrikt i provinsen Jargien.
Rool N'rega: Man från Stora arkipelagen som grundade 'Garandors universitet' år 1984 e.D.
Rorgängare: Se 'rorsman'.
Rorsman: Den matros som för tillfället står vid rodret på ett fartyg.
Rosa Tolexo: En asharisk häxa som kontaktade Legio Colonan och utverkade så att hennes följe fick bilda ett nytt hus inom Legio Colonan – huset Tolesce.
Rota: Thalaskisk maträtt.
Roth: Consabers första kungahus. Styrde landet 1455–1594 e.D.
Rotrax: Narrarnas gud. Avbildas ofta som en hånfullt skrattande narr. Guden förespråkar egen vinning och driftighet, samt ett uppror mot all form av överhet. Bland respektlösa dyrkare i Jargiska kejsardömet anses han vara älskare till St Nadian.
Rotraxdyrkan: En religion vars medlemmarna utmanar den rådande ordningen med gyckelspel och rackartyg till guden Rotrax ära. Guden förespråkar egen vinning och driftighet, samt ett uppror mot all form av överhet.
Rover: Sjörövarfartyg.
Rovriddare: En ohederlig riddare som tänjer på de ridderliga idealen när det passar denne. De vanligaste brotten för rovriddare är jungfrurov, brandskattning och tempelplundring. Rovriddare förekommer oftare i dikter och sagor än i verkligheten.
Rubert II: Rikskonung i Soldarn 2364–2379 e.D.
Rubert: Rikskonung i Soldarn 2275–2310 e.D.
Rubin: En ädelsten. Vanligen röd till färgen, men kan anta andra färger som exempelvis violett. Rubinen är värd ungefär hälften av diamant.
Rubis: Ruinstad i Colonan.
Ruda: Liten hamn i östra Consaber.
Rudani: En av de största léaramklanerna, vilken därmed har en representant i 'De fem'.
Ruedfloden: Flod i Mio-Enara som bland annat leder upp till staden Voloth.
Rugerani: En starkt kryddad varmrökt fläskkorv från Consaber.
Ruil Azaam: En kringresande mûhadinsk sabelmästare som brukar visa upp sig vid olika festligheter. Hans enda svaghete är kvinnor; han skulle aldrig tacka nej till en kvinnas sällskap.
Ruim: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Ruim exporteras bland annat bomull och kryddor.
Rukh: Dvärgarna språk. Rukh är ett mycket fast och reglerat språk som är effektivt och mycket rakt på sak utan en massa artighetsfraser (dvärgarna använder i stället kroppsspråk för sådant). Tack vare sin rikedom på suffix inte har någon bestämd ordföljd. Språket kännetecknas av att det inte finns några genus (i enighet med dvärgisk jämställdhet) samt att det uppfattas som korthugget då det inte finns några artighetsfraser, förutom de är noga med titlar. Skriftspråket kallas 'rukh-nekh'.
Rukh-Nekh: Dvärgarnas runskrift som innehåller sju vokaler samt 39 konsonantljud, där de senare finns i två varianter beroende på om de står först eller sist i en stavelse, vilka läses uppifrån och ner. Runorna är uppbyggda kring en vokal i mitten kombinerat med eventuell inledelse- och/eller avslutningskonsonant. De sammansatta runorna läses inbördes från vänster till höger samt uppifrån och ner. Rukh har till skillnad från det flesta skriftspråk men i likhet med sabriskan fasta stavningsregler. Det finns även dvärgiska runor som beskriver tal, och det var dvärgarna som var först med talet noll och oktalkommat. Dessa två har exporteras till andra kulturer, men ändrats till decimalkomma för att bättre passa människornas system.
Run: En frodig ö i den västra delen av den Stora arkipelagen.
Runbitare: De långörade men kortväxta runbitarna är små håriga varelser av skuggfolket, inte olika en blandning mellan kanin och dvärg. De bor under stenar eller trädrötter och lever av giftsvamp och döda djur.
Runda tunnan: Välkänt värdshus i den Ashariska staden Camard.
Rundskepp: Ett handelsfartyg med en eller två master. Utrustat med latinsegel. Det finns stora rundskepp med två däck och mindre med ett däck. Längden kan variera mellan 12–36 meter.
Runmagi: Ett annat ord för 'teckenmagi'.
Runmagiker: En annan term för 'semomantiker'.
Runstav: En stav som är försedd med diverse bokstäver och tecken som kan göra alstringen av semotropi enklare.
Ruptor: En storväxt demon med benpansar och vassa utväxter som är mycket våldsam och fungerar som krigare. Den är dock mycket känslig för kyla och trivs endast i varma klimat.
Rurahker: Ett bestialiskt ökenfolk med djuriska drag. De är långa och smidiga, närmast taniga, med långa, smala händer och fötter. Rurahker har ett långt och smalt nosparti samt små mörka ögon. Rurahker hittar man i de norra utkanterna av Ressiöknen i Mundanas västligare delar. De lever ett nomadiskt och kringvandrande liv i närheten av de bergigare trakterna där de kan hitta olika grottor att bo i.
Ruros: Stormarnas gud, Orkanernas härskare. Avbildas ibland som en kraftig tjur. Ruros förknippas ibland med åskan. Symbolen är en dubbel helix vriden ett varv.
Ruru: Brukarkasten hos rurahkerna vars uppgift är att ta hand om de unga, tillaga maten och står för grovarbetet inom storfamiljen.
Rustningen från de högre makterna: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Similons magiska pansar'.
Rustningsjacka: Kallas de rustningsskjortor som täcker underarmarna, även om undantag finns gällande namnsättningen. Finns även i varianter utan höftskydd.
Rustningsskjorta: Harnesk som även täcker höfterna och i vissa fall över- och/eller underarmarna, eventuellt även underlivet. Finns i flera olika material; skjortor av plåt kallas 'halvrustning'. Se även 'rustningsjacka'.
Rustningssmed: En hantverkare som tillverkar metallrustningar som till exempel ringbrynjor eller metallskenor.
Rutt: En regelbundet återkommande färdväg.
Ruttbok: En bok vari en kapten eller långlots antecknar all information om färdvägar och farvatten. Utgör ett komplement till sjökorten och anses vara bland det dyrbaraste på fartyget.
Ryber: Ett typiskt rågbröd från Drunok.
Ryon: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör. Från Ryon exporteras Arrak och Citrusfrukter.
Ryttargissel: Ett kortare stridsgissel som oftast har tre kulor.
Ryttarglav: En kortare version av 'glav' som ofta används från hästryggen, speciellt inom Thalamur.
Rå: Rundhult som håller upp ett råsegel. Rån hissas eller fästes horisontellt på en mast.
Råsegel: Fyrkantigt segel som fästs på en horisontell rå.
Råttornet: Ett stort befästningsverk i staden Binkh som tillhör Daaks tjänare.
Rämnan: Väster om staden Perina i Pereine finns ett bergsområde vars oländiga terräng delvis besegrats av gruvbolagens utsända. Det finns en rämna i området och det sägs att ett väldigt vidunder bor i den.
Rämnande köldens spricka: En magisk besvärjelse.
Rättvisans brödraskap: En orden bestående av 'vandrande riddare' som vägrat svära någon konung lydnad eller trohet. Orden finns utspridd från Mûhad till Consaber och strävar efter en lindrigar tillvaro för Mundanas folk. Brödraskapets stormästare är en kvinna som tros vara av skuggfolket. Hennes namn är Fiona (eller 'Prinsessan') och tycks kunna dyka upp nästan var hon vill på Mundana.
Rävpojkarna: Tjuvorganisation i staden Pereina i Pereine som ägnar sig åt beskyddarverksamhet och ficktjuveri.
Rävskogen: Skog i norra Consaber som ligger nära Salston Tor.
Röd jordklöver: En rödaktig klöverblomma som ofta ansätts av svart igelmask. Det sekret som masken lämnar efter sig är blodåterbildande.
Röda blodets välsignelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Biomantisk blodåterbildning'.
Röda floden: Flod i norra Asharien.
Röda utgjutelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Nekromantikerns hemofiliska uttömning'.
Rödklocka: En ört som växer i klippöken. De små röda klockformade blommorna kan koncentreras och användas för att bota huvudvärk.
Rödskägg: Se 'Kapten Rödskägg'.
Rödsly: Videliknande buske som växer på Ashaslätten.
Rödsot: En magsjukdom som smittar genom förorenat vatten eller mat. Sjukdomen kallas även 'dysenteri'.
Röset: Fornlämning vid Bzarfloden mynning.



S.T.: Sabrisk tideräkning.

Saalman: En eldande som förekommer i den ashariska ursprungsbefolkningens religion.

Saar: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. Kontrolleras av Consabers handelsguvenör.

Sabatio: Det kyrkliga jargiska namnet på lördag.

Sabbat: Ett annat ord för 'helig dag'.

Sabel: Krökt svärd, se exempelvis 'huggare', 'jargsabel', 'mûhadinsabel', och 'tiraksabel'.

Sabelgärs: En sorts svärdsfisk.

Saberan av Tolesce: Domus magus för huset Tolesce Legio Colonan.

Saberanborgen: En borg i Ircaskogen i Soldarn varifrån Saberan av Tolesc styr magikerhuset Tolesce (som ingår i legio Colonan).

Sabesta: Jargisk stad belägen i i det jargiska distriktet Charino. Sabesta har en befolkning på 8.000 invånare.

Sabhrainn-kulten: Kult knuten till en existerande drake och alltid mycket hemlighetsfull. Eftersom det inte finns så många drakar så finns det heller inte så många sabhrainn-kulter.

Sabi: Det gamla coloniska namnet på lördag.

Sabil Ben Sorath: Handelsman och smugglare. Den svarthyade Sabils skepp heter 'Den svarta solen'.

Sabina: Soldiskt halvtorrt rött vin från sabina borg.

Sabrier: Ett tre- eller tvåmastad fartyg som byggs i Consaber. har en högt rakt utfallande förstäv. Används både som handels- och örlogsfartyg.

Sabrier: Invånarna i 'Consaber'. Består av tre vanariska folkslag: tokon i norr, perenner huvudsakligen i mitten och conrier huvudsakligen i söder.

Sabrisk distansminut: Ett avstånd som motsvarar en minut (en sextiondels grad) vid ekvatorn (cirka 1336 meter). Ej lika med sjömil, nautisk mil eller jargisk mil.

Sabrisk eld: Ett annat ord för tirakisk eld.

Sabrisk kagge: En behållare som rymmer 4 kannor (10,5 liter).

Sabriska Daakkyrkan: Den sabriska Daakkyrkan är den största religionen i Consaber. Dess officiella överhuvud är Aboraten i Tibara, men i praktiken är det primoden i Calnia som har den reella makten. Inom den sabriska kyrkan tror man på Daak som världens skapare och frälsare, men till skillnad från den jargiska Daakkyrkan ber man sällan direkt till Daak – utan oftare till helgon. Det finns flera andra skillnader – magi ses inte som hädiskt i Consaber, utan snarare som en naturlig del av världen och därmed som Daaks gåva till människorna.

Sabriska ton: Ett viktsmått som motsvarar 24 centner eller 2400 pund (1090 kg).

Sabriska: Sabriska är ett av de två stora förhärskande språken på det östra halvklotet. Sabriska används som juridiskt och ekonomiskt språk på flera håll i Mundana.

Sabriskt tideräkning: Utgår från år 1455 e.D. då Conner sìol Roth förenar klanerna och kastar ut de thalaskiska ockupanterna.

Sachsar den vidsynte: Rikskonung i Soldarn från år 2957 e.D.

Sachsar Leijon den Vidsynte: Rikskonung av Soldarn. Sachsars vapensköld består av ett liggande lejon i guld mot röd bakgrund.

Sadelmakare: En hantverkare som tillverkar sadlar, tyglar, packväskor, ok och selar.

Safir: En ädelsten som är värd ungefär en femtedel av diamant.

Sagitaur: En sällsynt och urgammal ras som utseendemässigt ser ut som ett lejon med örnvingar och människoframkropp med fyra armar. Den är beryktad för sin enorma visdom och kunskap om historien. De lever ensamma på de mest förvånansvärda platser, den enda varelse som de tycks uppskatta att umgås med är 'mantikora'. Den talar ett stort antal språk, däribland ventus och tauriska. Den bär ofta svärdet khla-minder. Se även 'Ubhan-Kharr'.

Sagitaursvärd: Se 'khla-minder'.

Sagomästare: En léaramalv vars uppgift är att hålla den muntliga traditionen levande genom att berätta sagor, legender och myter från léarams kulturarv. Är oftast också en god musiker.

Sahlamdolk: En alvisk dolk vilken även används som kastkniv.

Sakhra: Tirakernas språk. Sakhra låter som något annat och är ganska fattigt på ord. Istället är bygger det på hur man betonar de olika orden. Morrningar och väsanden är en del av språket – vilket gör det svårt att förstå för icke-tiraker.

Sa'kinya: En rökt korv från Alarinn som fylls med fåroch nötkött med ypperlig hållbarhet. Den sveps in i en bit ylletyg från det hus som tillverkar korven.

Sakrament: Dyrkan av Daak sker genom de sju sakramenten. Dessa är synliga, mundana element som skänker himmelska gåvor. De sju sakramenten är: bönen, dopet, tributen, tjänstgöringen, reningen, ämbetsvigseln och sista smörjelsen.

Sala: Mäktig thalaskisk familj som under de senaste generationerna byggt upp ett stort och väl fungerande handelsföretag.

Salafet: Ett mytisk trollkonstnär.

Salamander: En elementarvarelse som är knuten till eld och pyrotropi.

Salamanderns kommando: En magisk besvärjelse.

Salan: Distrikt i provinsen Jargien.

Salan: Jargisk stad belägen i i det jargiska distriktet samma namn. I Salan bor 12.000 invånare. I staden finns ett berömt orakel.

Salandarth: Den siste härskaren och handelsfursten över Danarth tog sitt liv 179 f.D genom att låta sig bli biten av en giftorm.

Salina med de korta kjolarna: Kvinnlig asharisk överjarl 2185–2207 e.D.

Salmo: En stor flodfisk som är en mycket viktig matfisk runt om i Mundana. Påminner om Pozellfisken, men är betydligt större.

Salodan den store: Sniken och maktlysten kefal över den mûhadinska staden Kaal. Det är allmänt känt att Salodan den store anser att Matrum Wolani inte är en duglig Mhîm.

Sals: Ett ljust och torrt öl från staden 'Salan' i Jargiska kejsardömet; med markerad humlebeska och rejält skum.

Salston Tor: Stad i Consaber som ligger i de norra delarna av hertigdömet Uriens. Staden ligger på den sluttande sidan av en kulle, där slottet ligger på en hög klippa precis vid ett brant stup. Staden är unik på så sätt att inga hus är byggda mot stadsmuren. 1.200 personer bor i staden.

Salthjärtat: Bok som sägs förklara skapelsen.

Salvarus Axus: Antikvasist i allvetandets brödraskap. En ambitiös teolog som söker efter gudarnas sanna natur.

Salvianis: Mäktig jargisk släkt. Kejsar Jargus egna släkt. Många av kejsarens släktingar har högt uppsatta ämbeten inom administrationen.

Salye conor: Stridskonst från Alarinn med vapnena carwelan, cinneach och morchan.

Samaidh: Flod i Alarinn som har sitt utlopp i 'Kinyen Sina'.

Samakel: Handelns beskyddare, äldre broder till Jamajo.

Samar: Dvärgakung som var den andre att utropa sin klan efter att ha utforskat ljuset.

Samar: En numera utdöd dvärgaklan som utplånades efter hård belägring under 'andra tirakkriget'. Klanen har hållit sig till en medelväg gällande dvärgarnas krig, aldrig lika krigshetsande som Roghan, men samtidigt inte heller så fredliga som Zolod. Efter att Samar gått in i det andra tirakkriget så svarade tirakerna med en hård belägring av deras då enda kvarvarande fäste 'Krolim-Renk-Samar'. Under en historiskt sett omstridd händelse (se 'Samars offer') så dränktes hela fästet, och sedan dess så kallas det 'Renk-Samar Maz-Vontar'. De hade tidigare ett fäste i väster, nämligen 'Samar-Renk-Drakkar'.

Samar-Renk-Drakkar: Samars näst sista fäste, beläget i bergen norr om den jargiska kolonin 'Colostro'. Det övergav 2439 e.D.

Samars offer: Händelse år 2439 e.D. under 'andra tirakkriget' då klan Samars enda kvarvarande fäste 'Krolim-Renk-Samar' belägrats. Enligt dvärgarna så fann fästets kung 'Tehan' inte något annat val än att låta öppna vattencisternerna och dränka hela klan Samar samt de anfallande tirakerna. De senare hävdar dock att det var deras binderakk 'Thaar' som lät öppna cisternerna efter att han fått reda på att Roghandvärgarna var på väg att undsätta Samar.

Samjed: Mäktig mûhadinsk kefal- och köpmansläkt. Familjeöverhuvudet är Raheb Ab-Radi. Ligger i fejd med släkten Jaakoh.

Sammin Talan da Annerva: Kejsare av Colonan som 840 e.D. att den gamla tron återigen skall bli officiell statsreligion. Det hela slutar med uppror och att kejsaren ställs inför rätta och bränns på bål. Colas Drakbane tar makten.

Sammin: Kejsare över Colonan som i rikets mörkaste stund utropade sin tillhörighet till den gamla tron i ett försök att väcka slumrande gudar. Han tillfångatogs då av de sina och brändes på bål.

Samor den Helige: Mattknytare från Nada som var den förste att predika gudomarna Aurias och Pelias lära. Grundade tillsammans med sina lärjungar den samoriska lärans tempel. Se 'Den samoriska läran'.

Samoriman: Grad inom den samoriska läran. Samorimännen förkunnar samorismen och leder ofta de stora ceremonierna. En samoriman förbinder sig att tjäna templet 36 veckor om året.

Samoriska läran: En religion som tillägnas solgudarna Aurias och Pelias. Religionens lära försespråkar en evig omvälvning utan vare sig början eller slut. Den samoriska läran är en barmhärtig och folklig religion, baserad på den helige Ramsals bok 'Den eviga omvälvningen' och profeten Samors predikningar. Lärans grundtanke är att allt fungerar i ett evigt kretslopp, där gudomarna Aurias och Pelias representerar livet och pånyttfödelsen. Religionen har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Sanari: Den alvstam som är ledare för 'den sanariska alliansen' och som av bland annat den anledning ofta benämns som 'konspirationernas stam' De lever huvudsakligen i Sunariskogen, men det finns även två större enklaver i Pereine och Ebhron. Sanarialverna är ett av Mundanas visaste folk, och de besitter stor kunskap inom blanda annat magi, vilket gör att så gott som alla magiker i Sunari tillhör sanaris stam. Deras samhälle styrs som en oligarki; se 'Liljans råd'. Militärt sett finns en sanarisk elitstyrka kallad 'Liljans Garde' men i övrigt så förlitar sig sanari på thisms vapenmakt. Namnet sanari kommer av felyans 'sani' som betyder 'trollkarl'. Se även 'Kini'an Tenev'coron' samt den sanariska huvudstaden 'Haléa Teren'. Stammen är med sina 200.000 alver endast större till antalet än henéa.

Sanariska alliansen: En allians alver emellan som både fungerar som försvarsallians och rangsystem. Sanari sägs stå överst, följt av thism; medan de övriga stammarna står under de båda. Av dessa fyra är det endast kiriya och ett fåtal pyar som accepterar alliansen, medan léaram och henéa sedan det tredje stora kriget ställt sig utanför.

Sanctus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut demonologi och forskar om religionerna i Mundana. Ön som akademien ligger på heter Sanctos.

Sandskogen: Momolans enda skog, belägen på den östliga Nolhalvön. Här finns värdefulla mandelträd, olivträd, sandelträd och så vidare. Området sägs vara människans födelseplats.

Sandspindel: Den minsta sortens 'jättespindel' som vanligtvis lever i ökenområden. Den kan inte spinna nät utan förökar sig genom att lägga sina ägg i sina bytens kroppar. Den jagar genom att gräva ned sig i sanden och vänta på att ett byte skall komma förbi. När den känner dess vibrationer rusar den mot bytet, kastar sig på det och försöker injicera sitt gift.

San-Duha: Kvinnlig överstebibliotikarie för det stora stadsbiblioteket i Aroch.

Sanguinar: Fruktad demonisk varelse som sägs kunna ta flytande form.

Sanguis thal Qatada: En av de thalaskiska magikraterna. Han är känd som 'ormen' och tros leda Thalamurs ökända 'hemliga polis' Rakhori, men mycket lite annat är känt om honom. Sanguis påstås ha ett intresse för gorgoner.

Sanime: Världsstyrerskan, Den unga gudinnan. Syster till Nolui. Avbildas som en vacker kvinna med långt svart hår.

Sankt Eoboths orden: Sankt Eoboth var delaktig i missionen i Consaber för 1000 år sedan och är ett av de få helgon som avbildas med ett vapen. I hans fall är det ett stort tvåhandssvärd. Ingen har som han lyckats svinga det stora svärdet med sådan lätthet och kontroll, men vissa av hans tankar lever kvar än idag i form av en riddarorden i Consaber, Sankt Eoboths Orden, som fortfarande tränar samma tekniker som sankt Eoboth en gång använde mot hedningarna.

Sankt Eoboths vapenbröders samfund: Se 'Sankt Eoboths orden'.

Sankt Faulks brödraskap: En sabrisk riddarordern som till skillnad från de flesta andra riddarordnar är utspridd i landet utan att vara samlade i preceptorat eller kloster. Var och en av dessa ordnar har en egen befäst gård. I denna gård lär de ofrälset att hantera vapen, ofta spjut, kortsvärd, påk och bågskytte. De får lära sig att en bonde inte är mycket, men en hel armé av samarbetande bönder är livsfarlig för vilken annan armé som helst, då bönderna har ett eget band sinsemellan och dessutom slåss för sina hem.

Sankt Faulks orden: Se 'Sankt Faulks brödraskap'.

Sankt Milcas: Enligt legenden grundaren av Drunoks ridderskap.

Sankta Inalys katedral: Katedral som ligger i staden Calina i Consaber.

Sann magiker: En magiker som endast använder en

aspekt. Förekommer exempelvis hos Den skimrande vägen.
Sanna falskhetens lag: En av magins apokryfiska lagar som säger att alla paradoxer är sanna eftersom ingen bättre lösning finns.
Sanna kraftens lycka: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Goda ögat'.
Sanna namnet: Ceremoni som ger det sanna namnet på en varelse.
Sant namn: Ett unikt, men ofta okänt, namn som symboliserar en entitet eller företeelse.
Santorin II: Rikskonung i Soldarn 1767–1780 e.D.
Santorin Röde: Rikskonung i Soldarn 1750–1766 e.D.
Sao-Lin-Sung: Lärare från Sung som 6320 f.D. grundar läran om tron på människans vilja till moral, etik och humanitet.
Sara den Oskyldiga: Drakväktare, tvingad och utvald av drakens vilja.
Sarab: En mycket stor oas i Mûhad belägen en drygd dagsmarsch söder om Kaal. Styrs av kefal Saul Ben Zabin.
Sarabkällan: En berömd källa i Sarab-oasen som också är en vallfärdsplats.
Saragay: Liten hamn i Forion.
Sarah den eviga: Kvinnlig asharisk överjarl 2275–2354 e.D.
Saraïblomster: Vacker men giftig ökenblomma, en klassisk ingrediens i mûhadinska giftmord. Mindre doser har en starkt narkotisk effekt.
Saraïklinga: En liten mûhadinsk dolk som uteslutande bärs av kvinnor, som självförsvar och självmordsverktyg om det värsta skulle inträffa. Smidesmässigt gedigna konsthantverk som ofta ges i bröllopspresent.
Sarda: En limirisk fiskrätt.
Sardan: Nordlig provins i Jargiska kejsardömet. Huvudstaden heter Arbido. De övriga städerna är gruvstaden Quarran och kurorten Nizam. Strax söder om Arbido, finns den mäktiga vulkanen Jorak som då och då har utbrott. En annan intressant plats är ruinstaden Ramia som ödelades av ett askregn.
Sardisk dragare: Variant av 'draghästen'.
Sargade kroppens procedur: En magisk ritual.
Sarik sheldiv: Alvisk mentor som ordagrant betyder 'andra fader'. Unga alver får ofta en mentor som lär denne grunderna i livet. Att få en mentor eller att bli tillfrågad om att bli det ses som en stor ära. Mentorn är aldrig ens egna förälder, men ofta en släkting. Är mentorn kvinnlig kallas hon 'visna sheldiv'.
Sarina Nantirre: Grundade huset Nantirre i Legio Colonan.
Sarinas kroppsliga regenerering: En magisk ritual.
Sarinas magiska koppel: En magisk besvärjelse.
Sarinas magiska stjärna: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Ritualen för frammananade av stellarer'.
Sarinas somatiska chock: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Korpus Kollapsis'.
Sarinas övermäktiga trötthet: En magisk besvärjelse.
Sarissa: Ett cirefaliskt spjut med spetsar i båda ändarna.
Sarrius Slavhandlare: En jargier som äger ett flertal mindre gladiatorarenor och har ett eget handelshus. Han är specialiserad på handel med slavar, exotiska djur och monster.
Sarud: En foriansk fiskrätt från staden Alay.
Sar'whîd: Mhîms palats i staden Tabbah i Mûhad. Namnet betyder 'himmelska tronen' och det är endast i denna byggnad som Mhîms gyllene tron finns.
Sasrabergen: Väldiga berg på Lalasta som tidigare var mycket rika på silver men alla silverådor tömdes under den Ebhronitiska invasionen och endast tomma gruvschakt återstår. I bergen ligger ett munkkloster där munkarna tillber Daak.
Sasrafloden: Flod som rinner från Sasrabergen på Lalasta ned till Astarabukten.
Sat-Ilu: Flod i nordöstra Eumo.
Satyr: En humanoid varelse som vid födseln ser ut som en människa, men med klövar istället för fötter. Allt eftersom tiden går börjar satyren bli allt mer getalik, med horn, päls och djuriska anletsdrag. Den dras till människobosättningar, där den brukar charma unga kvinnor; den kan med sin röst trollbinda personer som sedan måste lyda satyren fram tills nästa fullmåne.
Saul Ben Zabin: Sniken kefal som härskar över Sarab.
Saun: Forianska namnet på oktober.
Saviasskogen: Tät lövskog i Jargien som huvudsakligen är befolkad av thism, se 'Yorum'an Savias'.
Savirah: Thalaskisk stad med 13.200 invånarna. Staden lever ganska gott av de inkomster de får tack vare att den viktiga handelskanalen Mizana-kanalen går förbi här på sin väg ner mot Thalamurs östkust. I övrigt är staden en stor universitetsstad och har ett rykte om sig att vara väldigt dekadent.
Schabrak: Ett täcke av tjockt tyg som bär riddarens färger och fungerar som rustning på dennes häst.
Schaman: En annan term för 'andebesvärjare' som ofta används i primitiva kulturer.
Schaman: En s person som kan ge sig in på andeplanet och där kontakta andar, demoner och avlidna släktingars själar. Schamaner kommer nästan uteslutande från primitiva kulturer.
Schamanens skam: En magisk ritual som mest är känd som 'Själens beskyddare'.
Scirla ferlani: Den alviska krigssäckpipan som har en betydligt kraftigare stämma än den vanliga 'scirla lamine'. Används mest av Learam.
Scirla lamine: Den alviska säckpipan, som är nära besläktad med den vanliga säckpipan, men har flera pipor med brumstämma. Ljudet är mera finstämt och mer klart än skarpt. Det finns också en säckpipa för krig som kallas 'scirla ferlani'.
Scirla: Den alviska säckpipan som används av léaram.
Scribator: En lägre tjänsteman eller skrivare i Jargiska kejsardömet.
Scutage: Avgift som en 'vasall' betalar till sin 'länsherre' om den förre inte har möjlighet att rusta upp en riddare. Avgiften uppgår oftast till runt 6.000 silver per år.
Sebael: Se 'St Sebael'.
Sebaria: Det kyrkligta jargiska namnet på hömånad (juli).
Sedlar: Ett värdepapper. Sedlar är tämligen sällsynta, men kejsar Jargus har gett ut några hundratal sedlar som bär hans graverade porträtt och är egenhändigt signerade. Kejsaren själv garanterar dessa sedlar till ett värde av 100.000 kejserliga guldsolidor.
Segelmakare: En hantverkare som skär till och syr segel.
Sehun: Forianska namnet på juni.
Seian: En hästliknande varelse, med de skillnader att den har klor istället för hovar och egendomligt ledade ben, vilket gör att de är utomordentliga klättrare. Den lever i flockar om 4–10 djur runtom på Mundanas slätter. Den kan tämjas, vilket man gjort i Thalamur, där de används inom armén och kanske även i 'Rakhori'. Den kallas även 'skuggmärr' tack vare sin mörkersyn.
Sejd: En annan term för 'ritual' som ofta används i primitiva kulturer.
Sejdel: Ett volymmått som motsvarar två kvarter (6,56 deciliter).
Sekanda: Det kyrkligta jargiska namnet på göjemånad (februari).
Sekha: Ett thalaskiskt silvermynt som väger 1,4 gram (värt tre kvarts silverdenarer).
Sekt: En organisationer som liknar de hierarkiska religionerna, men som egentligen inte dyrkar något högre väsen. En sekt kan bestå av medlemmar som tror på några andra värderingar, som dyrkar någonting som saknar liv eller som helt enkelt lurats in i sin tro.
Sekund: En sextiondels 'minut' (se detta ord).
Sekundär essens: En 'essens' som vibrerar i två olika resonansriktningar. Det finns 36 olika typer av sekundära essenser med avseende på vilka fysiska egenskaper de alls besitter.
Selenio: Det kyrkliga jargiska namnet på måndag.
Selenomantiker: En magiker som använder selenotropi.
Selenotropi: En magisk aspekt som har sin källa i månen och dess olika faser.
Selenotropiker: Ett annat namn på en 'selenomantiker'.
Selenotropisk förmörkning: En magisk besvärjelse.
Selif Sabins tjugoförsta inkarnation: Forions härskare och Imaytemplets ledare. Selif Sabin är inkarnerad som en blott nio år gammal pojke.
Selima: Drottning i Drunok i början av 260--talet som efter en lång tid som ensam regent sedan hennes make mördats, slutligen lämnade tronen till förmån för rikets fortlevnad.
Sema: Flod i Consaber som rinner ner mot sydkusten från Urmassivet.
Semologens demoniska sinkabirum: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Incarcerering'.
Semomantiker: En magiker som använder semotropi.
Semotropi: En magisk aspekt som har sin källa i tecken och bokstäver.
Semotropisk kopiering: En magisk ritual.
Sengstammen: En folkstam i Sung med momolanska anknytningar.
Senmian: Se 'St Senmian'.
Senro: En öde ö belägen inne i Stora arkipelagen.
Sensor: En grad bland missionärerna från Forion som undervisar och råder Imays inkarnationer.
September: Det coloniska namnet på höstmånad.
Seredan: Hertigdömet Uriens och Consabers nordligaste grevskap som också gränsar mot Tokon. Ett bergs- och skogslandskap där boskapsskötsel utgör inkomstkällan.
Serena: Alvkvinna som lämnat sunariskogen och nu vandrar bland människor. Hon är känd för att kämpa med två Lyfali i en våldsam frenesi.
Sergal den yngre: Domus magus för huset Nantirre i Legio Colonan.
Sergal den äldre: En mycket känd magiker som var magikrat i Thalamur.
Sergals förskönade sanning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Besvärjelsen för total sannfärdighet'.
Sergals ohejdade vredesmod: En magisk besvärjelse.
Sergals plågoande: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Catzorans outhärdliga sveda'.
Sergals psykiska protektat: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Catzorans spirituella egid'.
Sergals tankeläsning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Telepatisk kommunikation'.
Sergeant: Befälen bland marinsoldaterna. Varje sergeant leder en linje marinsoldaterna eller bågskyttar (vanligen nio man).
Sergeant: Militär gradbeteckning. En sergeant för vanligtvis befäl över en pluton.
Serinebåge: En alvisk långbåge som är en större variant av noloinbågen.
Serinenaé: En gigantisk alvisk pilbåge på nio fot som uteslutande används i krig.
Serineträd: Ett lövträd med mycket hög och rak stam och hjärtformade löv som har en tendens att tränga undan andra träd och är vanligt förekommande i Sunari. Det används bland annat till att göra de alviska bågarna 'Noloinbåge', 'Serinebåge' samt ' Serinenaé'.
Sertox: Ormarnas gud. Avbildas som en jättelik vit orm.
Sfongia: Ett slags pannkakor.
Sfär: Ett annat ord för 'kristallkula'.
Shaggaikniv: Ett heligt föremål inom Azradeus barn. Denna kniv sägs vara gjord av ben från Nyahrl´am Shaggais skelett, och är välsignad på så sätt att den skär sår som aldrig verkar slutar blöda på naturlig väg.
Shalor: Vis gud. Gudarnas samvete. Shalor förkroppsligar det okända i världen. Tillbedjarna anser att all kunskap har förmedlats genom Shalors ande.
Shalya Corteney: Sabrisk riddersdam i fyrtioårsåldern som en av de mest betrodda personerna i Consaber. Hennes dotter, som även hon är en av de få riddersdamerna, påstås vara oäkta barn till kungen själv.
Sham'as utpost: Resterna efter en militärutpost i norra Momolan nära gränsen mot jargiska Lopnor.
Shang: Ett ord som har samma betydelse som 'aspekt'. Används i Sungs magitradition.
Shangdo: En lärling som studerar under en av Sungs magimästare. Bär vita kläder och har rakat huvud.
Shang-fan: Maträtt från Sung som består av stekt hund.
Shangi thal Dubaral: Magikrat i An-Thalamur och ledaren för en av de sju thakalatribunalerna. Shangi är en extremt duktig krigsmagiker och är känd för att ha dresserat en grupp ferfaker.
Shangis brännande klot: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus pyrotropiska sfäroid'.
Sharilye: Alviskt portvin från 'Emori'an do'cenari'.
Shavarma: En mûhadinsk kötträtt.
Shi-lung: Magimästarna i Sungs beteckning på 'andeplanet'.
Shimi: Alarinnsk kryddad fårost.
Shinik: Samlingsnamn på alarinnska små kryddade korvar vilka äts i samband med öl.
shol: Betyder jaktlag alternativt flock i henéas kultur, och är deras motsvarighet till de alviska begreppen familj alternativt hushåll.
sholi: Det alviska namnet på kiriyas hushåll, vilket alltid finns med i deras fullständiga namn.
Sholye hen'oro: Thismstad som ligger i Svarta skogen på västra sidan av Khazimbergen, namnet betyder just 'våra fränder vid bergen'. De runt 12.000 thismalverna som bor i staden sägs vara bland de mest främlingsfientliga som finns.

Shu: Runistad. i östra Merun. År 3318 f.D. drabbades den av en okänd farsot som utplånade allt liv.

Shum: En skogsbeklädd ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. I skogen på Shum växer ett speciell sorts lav, vilken kan användas för att lindra feber och andra sjukdomar.

Siamträd: Ett trädslag som växer i Ressiöknens oaser.

Síana: Flod i de östra delarna av Alarinn.

Sianskogen: Stor skog i Alarinn genom vilken Sianfloden rinner.

Sian-stenen: En legendarisk runsten i Tokon som ligger en dagsmarsch nordväst om Intouk. Stenen sägs vara urgammal och på den står skrivet med gamla tokonrunor något som av vissa tolkas vara en profetia och av andra tros vara en vittnesbörd från den eller de som först såg Drakens folk anlända till Tokon.

Siare: En person som skapar och tyder järtecken.

Siden: Tyg vävt av tråd från silkesmaskens kokong. Siden är en raritet och mycket dyrt och är någonting som bara de rikaste har råd med.

Siegber: Kraggbarbar och ledare för Rjaltastammen. Rymde från sin fångenskap i jargien och återtog sin hövdingtron.

Sierska: En kvinnlig siare.

Sifon: Ett stort rör som används för att spruta tirakisk eld mot fientliga fartyg eller byggnader.

Sigill: Makthavarnas och ämbetsmännens kännetecken som fungerar som en sorts underskrift för att ge ett dokument juridisk giltighet. Med en sigillstamp eller signetring gör man avtryck i varmt vax eller lack direkt på dokumentet. Ett sigill är vanligtvis runt. I mitten finns en vapensköld som tillhör makthavaren eller ämbetsmannaposten. Sigill kan också användas för att försegla brev, skriftrullar eller ihopvikta dokument.

Signare: En annan term för 'besvärjare'.

Signelse: En annan term för 'besvärjelse'.

Signetring: Som medlem i gluthariema erhåller man en signetring. Skulle man hamna i problem och man behöver hjälp av en annan medlem av kulten så kan man signera brevet med denna ring. Andra medlemmar är då skyldiga att efter bästa förmåga hjälpa den drabbade. Gör man inte det straffas man med döden (oftast genom tvångsmatning eller dränkning i vin eller öl) om brottet kommer till kultens kännedom.

Signum: Kabalaordens benämning på aspekten 'ikonotropi'.

Sikel: Ebhronitiskt silvermynt med samma värde som en jargisk denar. De två andra ebhronitiska mynten är 'nebul' och 'corona'.

Siklar: Siklar är det Svarta hovets krigare. De består av en besjälad svart hel plåtrustning, ingenting mer. De existerar nästan uteslutande i Skugglandet.

Silarna: Léaramhus som håller till i 'Alaripasset' De ser sig själva ha rätt att styra och ställa i området då det är de som oftast driver tillbaka de tiraker som härjar i området.

Siluna: Alvisk metall vilken är mycket lätt och hård och som dessutom inte rostar. Den används därför ofta i alviskt smide.

Siluna: En svart alvisk metall som är lätt och stark. Densiteten är 2,6 kg/l och smältpunkten 570°C. Värdet är 200 silver per kg.

Silvanian: Känd jargisk släkt.

Silver: En ädel metall som är värd 529 silver per kg. Densiteten är 10,5 kg/l och smältpunkten 961°C.

Silver: Ett sabrisk silvermynt med samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver).

Silver: Kortnamn för 'silvermynt', se detta ord.

Silverdalen: Legendarisk paradisdal som skall finns någonstans i bergen söder om Belu.

Silverdaler: Ett silvermynt som används i Asharien och Soldarn. Motsvarar ett standard silvermynt på 1,9 gram.

Silverdenar: Se 'denar'.

Silverdirham: Ett mûhadinskt och momolanskt silvermynt som innehåller 3,8 gram silver (värdet motsvarar två jargiska silverdenarer).

Silverfjäder: En mäktig familj från Tuzan Rim. Familjens äldste, herr Lemendien, innehar frijarlsämbetet.

Silverlod: Ett dvärgiskt silvermynt som innehåller 14 gram silver. Dess värde motsvarar 7,5 silverdenarer.

Silvermynt: Den jargiska silverdenaren är ett slags standardmynt som accepteras över stora delar av världen. Det är ett litet silvermynt innehållande ungefär 1,9 gram (en tvåhundrafyrtiondels pund). Det finns en lång rad mynt från andra länder som har samma vikt och som kan användas istället för denaren, exempelvis den ashariska och soldiska silverdalern, den västmarkiska thalern, den meloriska dinaren, den kamorianska olomen, den sabriska silvern, drakman från den Stora arkipelagen och det tirakiska truggmyntet från Takalorr.

Silversparre: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är Hertig Amirro Silversparre. Ättens förläningar är ett hertigdöme (Jhamalo Tamatz), två grevskap och fyra baronier.

Silverört: En ört som glänser vackert i månsken. Silverörten används ibland som djupt sövande medel.

Similon Concensus: Magiker, riddare och Grundare av huset Consenti i Legio Colonan. Grundade även consentinerriddarordnarna.

Similons magiska pansar: En magisk besvärjelse.

Simodo: Ljusets härskare, Noxos fördrivare.

Simrem: En av de största léaramklanerna vilken därmed har en representant i 'De fem'.

Simulacrum: En simulacrum är ett reanimerat lik som är en avbild av en annan person. Denna framställs av nekromantikern genom att han skulpterat simulacrumens ansikte till att anta ett nytt utseende. Simulacrumer används oftast som spion eller lönnmördare. Den kan även fungera som en syndabock eller för att sätta dit någon. Simulacrum är en lägre vandöd.

Sina: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 230 e.D. och 259 e.D.

Sina: Den alviska vänskapen.

Sinadarian: Colonisk kejsare som grundar Sin-dynastin.

Sinadera: Den väldiga klippön Sinadera reser sig ur havet strax öster om Stora arkipelagen. Den är tillhåll för en stor samling bazirktiraker som försörjer sig delvis på handel men först och främst på plundring och sjöröveri. Strandhugg är inte ovanliga på närliggande öar och urbefolkningen i stora har liksom sabrierna och cirefalierna lärt sig frukta de orädda tirakerna. Till Sinadera räknas också de fyra omkringliggande öarna Niro, Pelan, Regon och Togon.

Sinadera: Hamn för bazirktiraker öster om den Stora arkipelagen. Tirakerna ömsom plundrar och ömsom handlar till sig förnödenheter och värdesaker. Strandhugg är inte ovanliga och urbefolkningen i den Stora arkipelagen fruktar dem.

Sinadera: Namnen på den största bosättningen på ön som bär samma namn.

Sinai'seanema: En annorlunda thismstad med mer mänskligt influerad arkitektur belägen mitt i Sunari, dit många kommer för att köpa exotiska kryddor och tyger. Runt 3.000 av stadens 22.000 invånare är människor (huvudsakligen asharier och cirefalier), därav stadens namn som betyder 'vänskap till människorna'.

Sinala': Den alviska termen för fiendskap, vilket råder mellan alver och dvärgar samt tiraker. Dvärgarna kallas dock 'kovoraléa' (hedersam fiende), ett begrepp vilket för vissa alver innebär att de litar mer på sina fiender än sina vänner, då vänner kan fara med osanningen för att skydda varandra. Tiraker blir mycket sällan kovoraléa.

Sin-Megada: På den damariska slätten, halvvägs mellan Targus och Mirron, står två höga torn. Dessa var i forna tider residensen åt nekromantikern Aagel och hans tvillingsyster, symbolisten Damaga. Efter deras död förseglades tornen.

Sinna den fagra: Kvinnlig asharisk överjarl 2446–2495 e.D.

Sinyé: Alvisk tygremsa som används för att hålla ihop klädesplagg.

siol: Betyder hus alternativt klan i léarams kultur, och är deras motsvarighet till det alviska 'hushållet'.

Sir Duncreigh: Grundaren av huset Duncreigh inom Legio Colonan.

Sir Rascell Posh: En arrogant magiker som är domus magus för huset Dilige.

Siram: Det cirefaliska ordet för 'väva' en magisk effekt.

Siron: Den ende guden, barbar-hövdingen. Siron förbjuder magi och yrkar på att kraggbarbarens fruktbarhetsritualer måste hållas en gång varje årstid.

Sironisterna: Kraggfolket som lever åtskilda enligt guden Sirons lära.

Sithsuul: Mäktig ätt på Lalasta. Sithsuul är den med störst landområden och makt och det är även den ättens ledare som är statsöverhuvud på Lalasta.

Sjanghaja: Att tvångspåmönstra sjömän, ofta i medvetslöst tillstånd.

Sju blasfemiska synderna: Se 'blasfemiska synder'.

Sju dödssynderna: Se 'dödssynder'.

Sju profana synderna: Se 'profana synder'.

Sju påbuden: Se 'påbud'.

Sju sakramenten: Se 'sakrament'.

Sju tornen: Lämningarna efter en fallen civilisation vid floden Urad-Thems delta.

Sju vägarna till botgöring: Se 'botgöring'.

Sjumilaklivets hemliga formel: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Larbilius förlängda kliv'.

Sjunde stammen: Alvstam som enligt vissa legender är de första alverna som kom till Mundana men enligt andra är de alver som blivit fria från förbannelsen. De sägs av vissa finnas på berget 'Elfphec' i Consaber.

Sjungande trädgården: Ett fristående skogsområde beläget mellan Haléa Teren och Nada, vilken dock räknas som en del av Sunari. Namnet kommer sig dels av den stora mängden kiriya och dels av ett skogen är så gles och prydligt skött att det nästan ser ut som en gigantisk trädgård. Den sjungande trädgården är dessutom högmagisk för biotropi.

Sjåare: En stuvare.

Själ: En ande som är knuten till en levande eller död varelse på det fysiska planet.

Själar: Varje besjälad varelse på Mundana består förutom av sin fysiska kropp även av en själ. Denna själ ger de besjälade varelserna sina känslor såsom passion, hat, glädje och kreativitet. De mest utbredda besjälade varelserna är människor, alver, dvärgar, tiraker, misslor, ödlefolk, insektoider och arachnider. Då en besjälad varelse dör genom ålder eller fysiska skador så separeras den fysiska kroppen och själen. De flesta lösgjorda själar har ingen kunskap om hur man skall bete sig och irrar därför omkring planlös på andeplanet. Dessa själar tynar ofta bort, men kan ibland återfödas utan några minnen eller i extrema fall falla offer för en ondsint demon som lever på svaga andar.

Själens beskyddare: En magisk besvärjelse.

Själsbindel: Heligt föremål inom Xinukulten. Denna tygtrasa binds runt ögonen, och framkallar då illusioner och upplevelser som framstår som otäckt verkliga.

Självhela: En ört med blå krona, vars växtsaft är blodstillande.

Självinsiktens lag: En av magins lagar som säger att man måste känna till sin egna förmågor och begränsningar för att kunna utföra magi.

Självständighetsdagen: Asharisk högtid som firar den dag då asharierna drev ut de sista cirefaliska ockupanterna ur landet år 1753 e.D.

Sjätte thalaskiska kriget: Även kallat Pereinska frihetskriget. utspelade sig 2960–2961 e.D. Sabriska Daaktrogna trupper och frivilliga korsfarare går in i Pereine för att stödja rebellerna. Thalamur lyckas få de sabriska trupperna i blockad med hjälp av sin flotta, men drar sig från Fristaten Pereine i december 1506, efter att den thalaskiska flottan kapitulerar efter en kavallerichock över isen mot de infrusna fartygen. Sabriska trupper stannar i Pereine. Även Colonan får hjälp med att vinna sin självständighet, men striderna i Colonan är mycket oblodigare.

Sjöfurst: Cirefalisk ledare över ett krigsfartyg, heter 'latzaranc' på faliska och är underordnad 'havsfurst'.

Sjögrässkogarna: Mitt i det Blå havet finns stora stiltjebälten som är lågmagiska för pneumotropi. Luften är ganska dålig och det luktar mycket illa av ruttnande tång.

Sjöhästarnas orden: En orden trogen Navare i Damarien vilken har till uppgift att bekämpa piratverksamhet.

Sjöhäxan: Admiral Morollan Elisaris flaggskepp.

Sjöjungfru: Se 'mermän' och 'sjöjungfrur'.

Sjöjungfrur: Kvinnlig Merman.

Sjökattan: En krog i Khatarsis.

Sjökort: En karta över haven och kuster. Farleder finns ibland utsatta, likaså farliga vatten.

Sjöman: Medlem i ett fartygs besättning som saknar befälsgrad.

Sjömanskista: En kista som en besättningsman på ett fartyg får använda för att stuva sin personliga ägodelar och sitt personliga handelsgods (fri förning). Sjömanskistan är tre fot långa, två fot breda och två fot höga.

Sjömil: Det samma som en nautisk mil (10 kabellängder eller 1852 meter).

Skaffare: Stuerten på ett örlogsfartyg.

Skaffning: Mat på ett fartyg.

Skalmeja: Ett koniskt eller trattformat träblåsinstrument med dubbelt rörblad. Längs pipan finns fler ljudhål.

Skalpknipare: Ett knogjärn försett med en kniv.

Skans: Besättningsutrymme i fören på ett fartyg.

Skapa effekt: En annan term för 'väva'.

Skapa golem: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Kreo Golimus'.

Skapa heligt föremål: Ceremoni som skapar ett heligt föremål eller helgar en vätska.

Skapa portal: En magisk ritual.

Skapa vatten: En magisk ritual som mest är känd som 'Vattnets välsignelse'.

Skapa: En annan term för 'alstra'.

Skaraber: Dessa svarta skalbaggar lever till största del i västlanden. Av 'nekromantiker' används de ofta för att äta lik rena från kött och slamsor samt till att mala ned och använda som diverse alkemiska preparat. Skaraber går endast att få tag på i västerländerna och främst då

'Momolan'.

Skarpa hörselns besvärjelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Liselles fantastiska öra'.

Skattebbonde: En bonde som äger sin egen jord. En sådan bonde behåller det mesta av de grödor han odlar själv men betalar samtidigt skatt (ofta i natura) till såväl kungen som det lokala templet eller kyrkan. Eftersom skattebonden äger sin egen jord har han starkare samhälleliga rättigheter än frälsebonden.

Skelett: Ett skelett är resterna efter ett lik där allt kött ruttnat undan eller skrapats bort. Vanligtvis fungerar skelett som vakter, tjänare eller soldater till sin härskare. Skelett är en lägre vandöd.

Skepp: Ett fartyg med tre eller fler master. Som regel skall det också vara mer än 35 fot långt och 13 fot brett. Sjömän talar dock sällan om 'skepp' utan föredrar 'fartyg'.

Skeppare: Befälhavaren på ett handelsfartyg, det vill säga kaptenen. Avser ibland även ägaren till fartyget.

Skeppsbyggare: En yrkesman som leder bygget av stora havsgående skepp, samt rigg och andra utrustningsdetaljer.

Skeppsbåt: Den minsta typen av däcksbåt som medförs på ett fartyg.

Skeppsfurnerare: En skeppshandlare som säljer förnödenheter till fartyg.

Skeppsgård: Ett större varv.

Skeppsmask: En mussla som borrar sig in och förstör träskrov.

Skeppspojke: Ung pojke som ännu inte blivit sjöman. Får utföra enklare sysslor.

Skifta: En annan term för 'transformera'.

Skilling: Ett adasiskt guldmynbt som väger 1,1 gram (värt 12 silvermynt).

Skimrande vägen: Ett hemligt magikersällskap som tros ha grundats av Celdan den upplyste. Sällskapets utbredning är inte klarlagd, men säkert är att det har underjordisk verksamhet i de flesta länder, även i Jargiska kejsardömet.

Skiomanti: En spådomsmetod som ger järtecken från förfadersandarna.

Skiralion: Hovmagiker åt den soldiske rikskonungen Umeran IV. Han var en mycket skicklig talare som fick asharier och soldier att samarbeta militärt.

Skiralions renhet: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Belags renande virvel'.

Skogsrå: En skogslevande varelse som i sin sanna form ser den ut som en två famnar hög söndermurken trädstam. Den kan dock utsöndra ett 'feromon', vilket leder till att den i hallucinationerna som framkallas ser ut som en förförisk varelse, oftast en ung människokvinna. De förförda personerna, ofta skogsarbetande män dras till skogsrået utan vidare motstånd. Skogsrået lever på de förförda personernas själar, vilka slukas efter att de lockats tillräckligt nära. 'Skogsråmysk' används av alkemister.

Skogsråmysk: Om man tar myskkörteln från ett dräpt skogsrå och blandar ut dess innehåll med olja och örter får man en väldoftande vätska som är svagt grön till färgen. Denna vätska kan användas som en parfym, personer i omgivningen kommer då att finna bäraren av parfymen som en mycket intressant och attraktiv person.

Skogstroll: En sävligt och stor varelse av trollsläktet, vilken brukar återfinnas i Mundanas skogar. De fungerar där som skogens beskyddare – att skada skogen i ett skogstrolls närhet är något som kan få den att växla om från sävlig till rosenrasande. Skogstrollen lever i lösa relationer och är den enda trollrasen där det finns lika många kvinnor som män. De talar oftast 'sakhra' eller 'felya nari' (dock mycket långsamt) och har goda kontakter med alverna, främst henéa.

Skojare: Troende till guden Rotrax. Lärlingar som fungerar som lekarnas sändebud och underhuggare.

Skomakare: Ett hantverkaryrke.

Skotomantiker: En magiker som använder skototropi.

Skototropi: En magisk aspekt som har sin källa i mörker.

Skototropiker: Ett annat namn på en 'skotomantiker'.

Skototropisk förblindning: En magisk besvärjelse.

Skrå: En sammanslutning som orgnaiserar hantverkare och en del andra yrken. Varje stad har ett gille eller skrå för varje hantverk där en eller flera mästare bestämmer vilka personer som får utöva yrket. I stora städer kan det ofta vara olagligt att utöva ett hantverk utan skråets godkännande.

Skräckens förbannelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Mionas mångalenskap'.

Skräddare: Ett hantverkaryrke.

Skugga: En skuggas kropp är höljd i dunkel och är inte helt fysisk. Om den står framför en ljuskälla kan man ofta se ljuskällans sken likt en svag flamma genom skuggan. Skuggor går ofta iklädda svarta kåpor som likt de själva förenar sig med mörkret. Inget anlete går att skåda och skulle den dödas vittrar den omedelbart sönder. Skuggan fungerar väl som lönnmördare, livvakt, budbärare och soldat. Skuggan är en lägre vandöd.

Skuggdemon: Se 'ond skugga'.

Skuggfolket: Skuggfolket trivs sällan i världen utanför Skugglandet samt att vissa av dem drabbas av glömskan – de tappar minnena om vilka de är. Detta samt att det är svårt att färdas mellan de olika planen gör att man sällan ser dem. Dessutom så ser människorna vanligen de underliga varelserna med det konstiga utseendet som monster och försöker döda dem.

Skugghovet: Ett hov som utgörs av skuggfolkens regenter. Alla skuggvarelser är fyllda med respekt inför Skugghovets regenter, och det finns inte någon som inte lyder deras order. Det finns egentligen två skugghov: 'Månskenshovet' och det 'Svarta hovet'.

Skugghovet: Skugghovet utgörs av skuggfolkens regenter. Alla skuggvarelser är fyllda med respekt inför Skugghovets regenter, och det finns inte någon som inte lyder deras order. Det finns egentligen två skugghov: 'Månskenshovet' och det 'Svarta hovet'.

Skugglandet: Skugglandet är en parallellvärld till Mundana där skuggfolket vistas. Det händer ofta att magikers till följd av qadoshförlust slungas in i Skugglandet. Skugglandet är annorlunda på många sätt. Vanliga naturlagar som tid och rum fungerar inte på samma sätt. Tiden kan gå både snabbare och långsammare och man kan överleva fall från otroliga höjder.

Skugglandsryttarna: Cirefalisk organisation bestående av runt fyrtiotalet beridna krigare som har till syfte att besegra 'Skugglandet'. De håller till vid 'Mitheraskogen' och leds av 'iramiza Daanziir'.

Skuggmärr: Se 'seian'.

Skuggornas frambringare: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ra'Drachs ogenomträngliga töcken'.

Skuggskogen: Skog i Drunok nära Raunfloden.

Skuggtroll: Små och fräsande skuggtroll vill man inte råka ut för. De är av naturen sadistiska men fega och inte särskilt intelligenta. Flockar med skuggtroll har revir ute i skogarna som de håller sig inom. Skuggtroll är varelser av Skugglandet.

Skuldebrev: Ett värdepapper. När någon vill låna pengar måste låntagaren skriva på ett skuldebrev som långivaren sedan har kvar som bevis på lånet. Den som lånar ut pengarna kan senare kräva tillbaka sina pengar. Det finns två typer av skuldebrev, löpande och enkla. Det enkla skuldebrevet binder bara utlånaren och låntagaren. För att överlåta ett enkelt skuldebrev krävs fullmakt eller överlåtelsedokument på samma sätt som för bankväxlar. Det löpande skuldebrevet kan utlånaren 'sälja' vidare till en tredje man.

Skulptör: En hantverkare som utformar konstföremål av sten, metall eller lera.

Skura: Dekorerad skärning so delar fälten på en vapensköld.

Skvadron: Ett annat ord för kompani inom rytteriet.

Skydd mot svartkonst: En magisk besvärjelse.

Skyddsande: Typ av ande som är knuten till vissa varelser.

Skyddsformeln mot de odöda: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Omkars goda tecken mot vandöda'.

Skyddsformeln mot eld och värme: En magisk besvärjelse.

Skyddsformeln mot frost och köld: En magisk besvärjelse.

Skydrag: Virvelvind till havs.

Skywif: Ett grevskap i nordöstra Calana i Consaber som inrymmer både god jordbruksmark, karga slätter och skogsmark. Stämningarna i området är dåliga då befolkningen skattas alltför hårt av greven.

Skålpund: Ett annat namn på viktsenheten 'pund'.

Skädda: En mindre långsträckt flatfisk.

Skäkta: Pil som används i armborst.

Skälvande jordens åkallan: En magisk besvärjelse.

Skärm: En skärm är en liten sköld på hjul som skyddar en skytt på slagfältet.

Skärmytsling: Mindre fältslag.

Sköld mot vandöda: Ceremoni som gör så att vandöda på rang tre eller lägre inte kan röra den utvalde.

Sköld och bila: Utslocknad soldisk adelsätt.

Sköldbuckla: Del på sköld.

Skölden: Stjärnbild på himlavalvet som är förknippad med kryotropi.

Sköldfot: Delen längst ner på en vapensköld, kallas även 'stam'.

Sköldhuvud: Delen längst upp på en vapensköld, kallas även 'chef'.

Sköldhållare: Uppresta varelser som håller upp skölden i 'fullständigt vapen'; vanligen lejon, örnar, 'gripar' eller 'enhörningar'.

Sköldpadda: En sköldpadda är ett litet hus på hjul som soldater kan använda för att avancera mot ett försvarsverk och i någorlunda skydd fylla igen vallgravar eller ge sig på portar eller pålverk med sina yxor. Sköldpaddan, som fått sitt namn från sin relativa långsamhet, kallas även katt på grund av sin smygande gång.

Sköldränning: Torneringslek där ryttaren rider med sin lans mot en sköld som är upphängd i ett T-kors. I andra änden av T: et hänger en sandsäck som roterar runt mot ryttaren då skölden träffas, och meningen med tävlingen är givetvis att undvika sandsäcken.

Sköldspik: Spik som fästs på skölden för att på så sätt kunna åsamka mer skada vid sköldstöt.

Skörbjugg: En bristsjukdom som kan börja uppträda efter några veckor till sjöss.

Skördemånad: Det ashariska namnet på augusti.

Slaget om Mihol: Ett våldsamt slag som resulterade i ett tirakiskt nederlag.

Slaget om Nimto Bro: Viktigt slag 984 e.D. under det första tirakkriget.

Slaget vid Mihol: Batalj 743 e.D. där tirakerna stoppas av förenade neviska och soldiska trupper.

Slaghöken: En tremastad karack vars besättning uteslutande består av pyaralver. Dessa tjänar för närvarande handelshuset Hahna på Kryddöarna och ser till att de är skyddade från pirater.

Slagmanskamp: Tirakisk lek.

Slagsvärd: En större variant av 'stridssvärd' som kan användas både med en- och tvåhandsfattning.

Slaktare: En person som slaktar och styckar djur.

Slaktmånad: Det ashariska namnet på oktober.

Slavmynt: Mûhadinska mynt som i princip inte är värda något – en koppardirham har samma köpkraft som 3 slavmynt. Det är förbjudet att växla mellan slavmynt och vanliga mynt.

Slavtatuering: En ansiktstatuering på dyrbara slavar i Västlanden, som fungerar både som ägarens bomärke och ställer bortom allt tvivel att personen ifråga är slav. Slavtatueringarna görs så vackra som möjligt, och alla mûhadinska slavägare av klass har en egen symbol – om så bara familjens ättetecken någonstans i tatueringens mönster.

Slim Vagnsbyggare: Asharisk överjarl 2232–2239 e.D.

Slottsbyggare: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är greve Adal Slottsbyggare. Ättens förläningar består av Tre grevskap samt två mindre baronier.

Slottsfru: Adelsmannens hustru, som vanligtvis ansvarar för hushållet och gästabud och ofta även är den som håller i räkenskaperna samt är ansvarig för allmosor och kontakt med templet.

Slottsholmen: Befäst klippa utanför Consabers huvudstad Calina där den kungliga flottan har sin huvudbas.

Slunga: Ett kastvapen bestående en lång rem som förses med en sten, endast stenen slungas iväg vid kast.

Slup: En grundgående segelbåt med ett 7–14 meter långt skrov. Akern är spettsgattad. Har ett råsegel.

Slättsdalsmarknaden i Fala: Under ett tjugotal sommardagar tredubblas den ashariska staden Falas befolkning. Slättsdalsmarknaden lockar folk från när och fjärran vilka kommer till staden för att handla.

Smaragd: En grön eller blå ädelsten. Värd ungefär en tredjedel av diamant.

Smittkoppor: En smittsam sjukdom som yttrar sig genom hudutslag (koppor). Smittkoppor är en dödlig sjukdom som är mycket fruktad.

Småborre: En fothög växt med stora blad. Brukar tillskrivas allehanda helande egenskaper, men är relativt värdelös som läkeväxt.

Smärtlindrande signelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Analgetiskt sedativ'.

Snickare: En hantverkare som tillverkar möbler, inredningsdetaljer, utensiler och så vidare. Se även 'träsnidare' och 'timmerman'.

Snärjande kraftens besvärjelse: En magisk besvärjelse.

Sodiat: En relaktiv dvärgisk metall som reagerar med vatten men ej med luft.

Sol och måne: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är hertig Nemitor Sol och måne. Ättens förläningar är ett hertigdöme (Östmark) och fem baronier.

Sol: Kabalaordens benämning på aspekten 'heliotropi'.

Sold X: Rikskonung i Soldarn 1854–1868 e.D.

Sold: En soldats lön.

Soldarn: Ett rikt och bördigt rikskonungadömet beläget på södra delen av Asharina-halvön. Feodalriket styrs av kung Sachsar Leijon. Tron på den samoriska läran är den förhärskande i detta starkt hierarkiska samhälle, där

rikskonungens vasaller härskar under Lejonets allt stramare villkor. Invånarna kallas 'soldier'. Soldarn har drygt 62.000 invånare.

Soldier: Invånarna i Soldarn.

Soldier: Variant av 'stridshästen' vilken avlats fram i Soldarn och som är starkare, snabbare men mindre uthållig än en normal stridshäst.

Soldisk huggorm: En mycket vacker orm som endast finns i soldarns djupa skogar. Den är dock mycket giftig och man bör undvika att plocka upp eller trampa på den.

Soldiska bukten: En bukt söder om Soldarn.

Soldiskt gult: Soldiskt allmogevin som är från vallahem. Mycket sött och billigt.

Solds utö: Ö sydöst om Asharinahalvön som används som fängelseö av Soldarn.

Solds väktare: Stommen i den soldiska hären och rikskonungens personliga garde. Solds väktare är stationerat i huvudstaden Talon och består av 1.200 soldater.

Solens tjänare: Den samhällsklass som styr över Terne.

Solens öar: Ett annat namn för 'Terne'.

Solepilion: En imponerande monoliten som står helt ensam på slättlandet mellan Megara och Lagath.

Solguden: Gud hos adasierna som sägs ha skapat de två gudarna Muarak och Lumina. Vissa adasier menar på att solguden endast är ett annat namn för Daak.

Solida: Ett jargiskt guldmynt värt 20 silver.

Solluah: En större momolansk piska med handtag i trä.

Solmagiker: Ett annat namn på en 'heliomantiker'.

Solmassivet: Bergskedja i nordvästra Ebhron, i vilken de båda dvärgafästena 'Merekh-Renk-Roghan' och 'Nitor-Renk-Ghor' befinnner sig.

Solmedaljong: Heligt föremål inom den samoriska läran. En medaljong av koppar som har formen av en strålande sol. Alla noviser tilldelas en solmedaljong när de tas upp i den samoriska lärans tempel.

Solom: En ö i den västra delen av Stora arkipelagen. På Solom lever Övärldens enda kända drake.

Solon Teri: Pilbågslärare i 'Camard' som lär ut 'Solon Teris skytteteknik'.

Solon Teris skytteteknik: Stridskonst som lärs ut i 'Camard' där det bästa ur alvisk teknik, sabrisk bågkonstruktion och västerländsk koncentration kombineras.

Solon: Stad i norra Colonan som lades i ruinder 2338 e.D. då den invaderas av horder av monster.

Solon-Ka: Själasångaren, Psykets skald, Sinnesnärvarons mästare. Avbildas som en mediterande munk.

Solsten: En dubbelbrytande kristall som används för att avgöra riktningen mot solen vid mulet väder.

Solstjärna: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är hertig Yssec Solstjärna. Ättens förläningar är ett hertigdöme (Hadarlons skogar), ett grevskap och två baronier.

Solsvärdet: Ett legendariskt svärd som skapats av solguden Helion. Den som svingar svärdet ges odödlighet och förmåga att utsända solblixtar mot sina fiender.

Solum: Kabalaordens benämning på aspekten 'geotropi'.

Solvince: Ett rött och starkt vin från Borons kloster i Soldarn.

Somar: Speciell sångstil inom Mhîmrätten där man sjunger fram verser ur Fata'a.

Somatisk transmorfering: En magisk ritual (kallas vanligen 'Ritualen för kroppslig metamorfos').

Somdia: En dvärgisk metall som är mycket stark. Den framställs under upphettning av 'vitriololja' och somdiamalm. Somdia kostar 250 silver per kg. Densiteten är 19 kg/l och smältpunkten över 3000°C.

Somilio: En gammal ruinstad i de norra delarna av Summag. Staden var en gång i tiden en vacker stad i det forntida riket Akpilos.

Sommarmånad: Det ashariska namnet på juni.

Sommarsolstånd: Årets längsta dag då solen också står som högst på himlen. Inträffar den första dagen i juli.

Sommarsolståndet: En av två dagar då solen når sitt längsta avstånd från himmelsekvatorn. Sommarsolståndet inträffar den 1 juli. Dagen räknas som helig i många religioner.

Somolaq: En sotr fyrkantig momolansk sköld.

Sona'a: Beslutsam och kraftfull Ekhbet (drottning) av Momolan. Hon är också Mamolanismens andliga ledare. Sona'a bor i ett underjordiskt palats i huvudstaden Locarda. Hon har en förkärlek för rikedomar och lyx.

Sor: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. Ön är skogsklädd och har klippiga bergformationer. I dessa små bergsknallar finns ett vättesamhälle.

Sor: Jargisk stad belägen i de sydöstra delarna av Maulio. I staden bor 1.200 invånare. Sor är mest känd för sina grisfarmar.

Sorgernas brunn: En legend som förtäljer om staden 'Yolds' undergång . Namnet kommer sig av en brunn där den demon som sägs ha förgjort staden skall ha befunnit sig.

Sorgon: Orakel som omnämns av 'Obrahen'.

Sorgon: Profet i Ziu. Författade 3867 f.D. berömda profetior om framtid händelser.

Sorskinka: Berömd skinka från den jargiska staden Sor.

Sorua: En klippig och karg ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Sothfurt: Tirakiska ordet för styrbord.

Souka: Taupernas modersmål. Det talas mycket sällan förutom i taupernas ursprungliga hemland.

Spagirum: En annan term för 'alkemi'.

Spatel: En lång smal platt sked.

Spaz-Rhitt: Dvärgisk stridskonst med Krell-Spaz.

Species: En annan term för 'aspekt'.

Spegelblanka vattnets signelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Hydromantikerns stillande hand'.

Spegelgläntan: Någonstans inne i Mörkskogen finns Spegelgläntan, en tjärn vars vatten alltid är som en spegel, i vilken man skall kunna se sitt öde och sin framtid. Det sägs att vattnets väsen är extra närvarande vid tjärnen och att tjärnen ibland kan vara som en portal mellan vattendrag i Mundana och Skugglandet.

Spegelmakare: En hantverkare som planslipar glas och försilvrar det. Spegelmakaren tillverkar också bronsspeglar.

Spegelmåne: Spegelmåne är en något ombyggd vågridare som utöver last även kan frakta passagerare i en ombyggd del av det stora lastrummet. Skeppets kapten och tillika ägare, är kapten Jeorg Rask.

Spegelsköld: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudkvinna är grevinnan Vanessa Spegelsköld. Ättens förläningar består av ett grevskap och sex baronier.

Spelarnas afton: En flöjtspelartävling i Soldarn som avgörs vart tredje år, där vinnaren får äran att under den kommande veckan spela på guldflöjten – den sedan länge bortgångne alvflöjtisten Neaghs pipa.

Spetsare: En svartglansig 'jättespindel' med röda fläckar på bakkroppen. Den kan inte spinna nät förutom till äggsäckar. Spetsaren besegrar sina motståndare genom att ställa sig på de sex bakbenen och försöka spetsa offret med sina överdimensionerade framben. En annan sak som skiljer den från andra jättespindlar är att den kan äta sitt byte utan att behöva lösa upp det först. Spetsare fungerar ofta som vaktspindlar i och omkring 'Arachnatempel'.

Spikklubba: En ört. Används för att framställa giftet 'thaars blod'.

Spindelgudinnans tjänare: Se 'Arachnas folk'.

Spindelhamn: Ceremoni som förvandlar en utvald person till en spindel.

Spindeljungfru: Endast kvinnor kan uppnå denna rang inom Arachnas folk, och de väljs ut av Spindelkvinnan. Jungfrurna är Spindelkvinnans närmaste tjänare och livvakter, och fungerar alltså både som hennes personliga hushållare och krigare.

Spindelkvinnan: Arachnas folks religiösa överhuvud. Håller till i Sumpskogen i Västmark. Fungerar som den enda tillåtna uttolkaren av Arachnas lära.

Spindelkvinnans kyss: Ritual hos Arachnas folk där man får en extremt giftig och aggressiv spindelhona placerad framför sitt ansikte, och om hon inte biter honom (kysser honom), anses han vara värdig och upptas i kulten.

Spindelpräst: Spindelpräst inom Arachnas folk blir man inte av eget val. Arachna väljer ut de som hon anser har gåvan att förstå och kommunicera med spindlar, och detta visas genom att en spindel spinner ett stort nät utanför prästens dörr.

Spindelväktare: Samhällsklass hos dvärgarna som har till ansvar att skydda fästet mot monster. Deras ledare, mäster spindelvakt, sitter endast med i de äldstes råd (se 'hokh') under krigstid. Under fredstid representeras klassen av milismännens äldste, mäster vakt, detta för att militära frågor inte skall ta för stor plats.

Spindelögat: Föremål inom Arachnas folk. En liten pärla med vars kraft man kan kontrollera en insekts eller spindels handlingar.

Spinnare: En lärjunge inom 'Arachnas folk' får under en månads tid lära sig principerna bakom Arachnas läror, och sedan möter han 'Spindelkvinnans kyss'. Passerar lärjungen detta test, anses han ha blivit en spinnare. En spinnare förbinder sig att tjäna Spindelkvinnan 24 veckor om året och avlägga motsvarande 50 silver i tribut vid varje högmässa.

Spiran: Se 'Eviga spiran'.

Spiran: Vid tiden för Colonans bildande sägs en ny stjärnbild ha tänts, nämligen Spiran.

Spiritist: En slags schaman som verkar i civiliserade områden. Saknar schamanens starka koppling till natur- och förfadersandarna.

Spirituell kompass: Ceremoni som säger om det finns en ande eller demon i närheten på andeplanet.

Spirorna: Ett bergsparti i Soldarn.

Spjut: Ett vapen som består av en lång stav med spets längst fram.

Spjut: Utslocknad soldisk adelsätt.

Spjutslunga: Ett spjut som försetts med en ledad stav av järn i ena änden tänkt att hållas i då spjutet slungas iväg.

Springflod: Högsta tidvattennivån. Förekommer två gånger per månad, vid nymåne och fullmåne.

Spådom: En metod som används för att tolka järtecken.

Spåkvinna: En sierska, det vill säga en kvinnlig siare.

Spöken: Spöken är själar som av en eller annan anledning är bundna till en plats. Eftersom de inte tynar bort så har de tid att lära sig livet på andeplanet. Vissa spöken lär sig med tiden förmågan att manifestera sig på det fysiska planet. Exakt vilken skepnad varierar, men det är aldrig frågan om en riktig fysisk kropp. Spöken kan aldrig påverka fysiska objekt eftersom de endast existerar på andeplanet.

Spökkrigarna: Mystisk barbarklan som härjar i den jargiska kolonin Henoks utkanter.

St Albergorius: Helgon inom Daakkyrkan. St Albergorius missionerade i Drunok och bland kraggbarbarerna. Han blev martyr då han avrättades genom att spikas upp på ett kors. Han symbol är tre spikar. St Albergorius är alla snickares och timmermäns helgon.

St Alda: Helgon inom Daakkyrkan. St Alda var en sabrisk abbedissa som alltid tog emot de fattiga och sjuka. Hennes symbol är ett hus. St Alda är alla gästgivares och värdshusvärdars skyddshelgon.

St Aleania: Helgon inom Daakkyrkan. St Aleania är alla spelares skyddshelgon. Hon levde i Gnaar-Muur där hon tog stora risker för att sprida Daaks budskap. Hennes symbol är en tärning.

St Alexésa: Helgon inom Daakkyrkan. St Alexésa var en skicklig affärskvinna och politiker som kom från en av Davals mest inflytelserika familjer. Hon ändrade dock sitt kall då hon gick i kloster och donerade en stor förmögenhet till kyrkan. St Alexésa är alla affärsmäns och köpmäns skyddshelgon. Hennes symbol är en balansvåg.

St Apramas: Helgon inom Daakkyrkan. St Aprams är alla godsägares helgon. Han donerade stora summor till den jargiska Daakkyrkan och byggde också flera kyrkor. St Apramas symbol är en plog.

St Argora: Helgon inom Daakkyrkan. St Argora är alla resenärers skyddshelgon. Hon företog sig flera inspirerande pilgrimsfärder runt om i Jargiska kejsardömet, men även i andra länder. Hennes symbol är en stav.

St Benecent: Helgon inom Daakkyrkan. St Benecent smidde stora mängder vapen som sägs ha gjort det möjligt att hejda den mûhadinska invasionen. Han är alla smeders skyddshelgon och hans symbol är ett städ.

St Berniel: Helgon inom Daakkyrkan. St Berniels symbol är ett ankare. Han är alla hamnarbetares skyddshelgon.

St Camosius: Helgon inom Daakkyrkan. St Camosius är upphovsman till Tibaras mest imponerande kyrkklockor. Han är alla gjutares skyddshelgon. Hans symbol är en blåsbälg.

St Ceziriel: Helgon inom Daakkyrkan. St Ceziriel var en cirefalier som konverterade till Daaks tro. Han organiserade stadsvakten i Daval och även Tibaras kyrkliga garde. St Ceziriels symbol är en nyckel och han är alla stadsvakters skyddshelgon.

St Conner den Kyske: Helgon inom Daakkyrkan. Kung Conner den Kyske, införde år 1936 Daaks tro i Consaber. St Conner är alla adelsmäns skyddshelgon och hans symbol är en krona.

St Constance: Helgon inom Daakkyrkan. St Constance var Consabers drottning i fjorton år innan hon abdikerade och blev nunna. Hela hennes liv koncentrerades mot att uppnå helighet och 2847 e.D. försvann hon från bönesalen i Firina nunnekloster i ett plötsligt ljussken i närvaro av jargiska inkvisitorer. St Constance symbol är en lampa och hon är skyddshelgon för alla studenter.

St Damillus: Helgon inom Daakkyrkan. St Damillus var en orädd utforskare från Salan som återfann många värdefulla skatter som han donerade till kyrkan. Han dog i öknen och är alla utforskares och lantmätares skyddshelgon. Hans symbol är en sol.

St Darice: Helgon inom Daakkyrkan. St Darice var en högt uppsatt domare som såg till att de kyrkliga

lagarna fick stort inflytande i Jargiska kejsardömet. St Darices symbol är ett vaxljus. Hon är alla lärda mäns och lagmäns skyddshelgon.

St Derador: Helgon inom Daakkyrkan. St Derador byggde flera av Tibaras största basilikor och kyrkor. Han byggde också ut vägnätet mellan de jargiska provinserna. St Deradors symbol är en borg. St Derador är alla byggherrars och arkitekters skyddshelgon.

St Doralem: Helgon inom Daakkyrkan. St Doralem var en mycket driftig och bestämd prior som skrev Doralems uppenbarelser. Han blev senare primod i Daval. St Doralem är alla prästers skyddshelgon. Hans symbol är en bok.

St Dunces: Helgon inom Daakkyrkan. St Dunces är alla bankirers och penningutlånares skyddshelgon. Hans symbol är ett hänglås.

St Elicilia: Helgon inom Daakkyrkan. St Elicilia är skyddshelgon för de sjuka och lytta. När en mystisk sjukdomsepidemi härjade i den jargiska staden Lamur genomförde St Elicilia mirakel och renade de sjuka. St Elicilia dödades dock av en uppretad pöbel som löpte amok. Helgonets symbol är en klubba.

St Elus: Helgon inom Daakkyrkan. St Elus är alla vägvisares och spejares skyddshelgon. Han symbol är en hund. Genom sina hjältemodiga insatser bakom fiendens linjer gjorde hjälten St Elus det möjligt för fem ärorika kejserliga legioner att befria folket i landet Lemira från sina ogudaktiga tyranner.

St Eoboth: Helgon inom Daakkyrkan. En fruktad jargisk krigare som var mycket skicklig med tvåhandssvärdet. Eoboth blev helgonförklarad för att ha fogat Consaber till Daaktron. Han försvann efter att ha dräpt draken 'Yhn Vortharsh'. St Eoboth är alla missionärers helgon och hans symbol är ett svärd.

St Eoboths orden: Sankt Eoboths orden har två grenar, dels munkorden som stödjer och hjälper de fattiga samtidigt som man försöker nå andlig upplysning och dels en sabrisk riddarorden. Riddarorden är berömd för sin stridsteknik 'St Eobotsh teknik' där man kämpar med slagsvärd.

St Ereto: Helgon inom Daakkyrkan. St Eretos symbol är en orm. St Ereto är alla apotekares och alkemisters skyddshelgon. Han var en alkemist som gav upp sitt värv och blev följeslagare till Udar. St Ereto avrättades med en giftorm i samband med de revolter som de Daaktrogna genomförde efter Udars korsfästelse år 584 före reningen.

St Everni: Helgon inom Daakkyrkan. St Evernis symbol är ett hjärta och hon är alla helares och läkares skyddshelgon. Hon grundade det största klostret i den jargiska staden Athor.

St Faulk: Helgon inom Daakkyrkan. St Faulk var en sabrisk godsherre och fribonde som drev bort ett band tiraker med ett rostigt svärd och en enkel påk. Faulks bud har alltid varit att beskydda de svagare i nöden och att träna fria män att försvara sig och sina hem. St Faulk är alla riddares skyddshelgon och hans symbol är en lilja.

St Francola: Helgon inom Daakkyrkan. St Francola är alla sjömäns helgon. Han var en sjöman som predikade Daaks tro vart han än kom. St Francolas symbol är en båt.

St Genesmus: Helgon inom Daakkyrkan. St Genesmus varnade år 1678 efter reningen om syndarna i den staden Ramia. Samma år fick vulkanen Jorak i Krolimbergen ett utbrott. Aska regnade under flera dagar över Ramia. Hans varnande predikningar slutade med att han höggs ihjäl med en dolk. Det skulle dock dröja över tusen år innan St Genesmus sista profetia gick i uppfyllelse – år 2722 efter reningen fick Jorak ett nytt utbrott och nästan alla invånare i Ramia dödas. St Genesmus är alla botgörares skyddshelgon och hans symbol är en dolk.

St Henruda: Helgon inom Daakkyrkan. St Henruda är alla skrivares helgon och hennes symbol är en skriftrulle. Hon levde under 900 e.D.

St Inaly: Helgon inom Daakkyrkan. En sabrisk adelsdam av hög börd som när hennes make blev bortförd och hennes gods hotades av fiender lät rusta sig och drog ut i fält för att befria sin make och besegra de som hotade henne och hennes familj. Hon har sedermera stått som alla husmödrars skyddshelgon och många kvinnliga krigare har St Inaly som sitt skyddshelgon. St Inalys symbol är en lans.

St Irian: Helgon inom Daakkyrkan. Irian de Eccium räddade år 1823 e.D. staden Irians befolkning från att gå under i ett utbrott av lungpeSt När nästan halva staden låg för döden begav han sig till Irians kyrka och erbjöd Daak sin själ mot att stadens sjuka barn skulle få leva. Daak lät barnen leva och staden bytte namn från det dåtida Ansgangar till nutida Irian. S: t Irian har ett leende barn som symbol. Han är helgon för boskapskötare.

St Jehorius: Helgon inom Daakkyrkan. St Jehorius är grundaren av den jargiska inkvisitionen och alla inkvisitorers skyddshelgon. St Jehorius dog martyrdöden då den jargiska inkvisitionen brandskattade Nada och bestraffade dess hedniska invånare. St Jehorius symbol är en sträckbänk.

St Jerseph: Helgon inom Daakkyrkan. St Jerseph grundade klostret i Nizam. Han levde också många år i Arbido där han försökte frälsa gruvarbetarnas själar. St Jerseph är alla gruvarbetares skyddshelgon. St Jersephs symbol är en stege.

St Jhesasius: Helgon inom Daakkyrkan. St Jhesasius var en from tempelriddare som bedrev korståg i djungellerna på Takalorr. Han dödades av en tirakisk pil. Han är alla jägares och vildmarksmäns skyddshelgon. St Jhesasius symbol är en pil.

St Johstan: Helgon inom Daakkyrkan. St Johstans symbol är en groda och han är alla barns skyddshelgon. Han predikade att alla barn var Daaks avbilder.

St Josen: Helgon inom Daakkyrkan. St Josen är alla murares och stenhuggares helgon. När han blev primod över Genrio var han den drivande kraften bakom de många befästningsverk som uppfördes i provinsen. St Josens symbol är en murslev.

St Keron: Helgon inom Daakkyrkan. St Keron var en primod som ledde försvaret av Tibara under den andra mûhadinska invasionen år 2597. Han beordrade att alla klockor i stadens kyrkor skulle slå oavbrutet och genom Daaks nåd dödades den mûhadinske härföraren av ett spjut från en jargisk ballista. St Keron ledde också återerövringen av Okrana, Jargien och Binkh. St Keron är alla klockares och klockbärares helgon och hans symbol är en klocka.

St Larlitta: Helgon inom Daakkyrkan. St Larlittas symbol är en kniv och hon är alla slaktares skyddshelgon. Hon genomförde många mirakel under svältåren 2637–2641 e.D. Bland annat är hon känd för att hon frambringat totalt 823.543 måltider av en enda mager oxe.

St Lesius: Helgon inom Daakkyrkan. St Lesius var en djupt troende Daakpräst som tillfångatogs av representanter för adeln år 112 före reningen. Han kastades åt lejonen i Daval, men genom ett mirakel dräpte han alla lejonen och blev benådad. St Lesius är alla gladiatorers skyddshelgon. Han symbol är ett lejon.

St Mayrak: Helgon inom Daakkyrkan. St Mayrak var en munk från Tokon som gjorde flera långa pilgrimsfärder till Tibara. Berättelserna förtäljer att han lät sitt skägg växa under varje färd som skydd mot rövare och monster. Som enda sällskap hade St Mayrak en falk och hans symbol är därför en falk. Han är alla pilgrimers skyddshelgon.

St Mernanda: Helgon inom Daakkyrkan. St Mernanda var en from missionär som predikade Daaks ord i Nevo. Under ett upplopp stenades hon till döds av en hädisk pöbel. St Mernanda är alla skulptörers och konstnärers skyddshelgon. Hennes symbol är ett stenblock.

St Miacre: Helgon inom Daakkyrkan. St Miacre är alla barberares skyddshelgon och hans symbol är en sax. Han levde i den jargiska staden Bolos.

St Miceus: Helgon inom Daakkyrkan. St Miceus var en skogsman som blev profeten Udars livvakt. Han led martyrdöden då han halshöggs i samband med de revolter som de Daaktrogna genomförde efter Udars korsfästelse år 584 före reningen. St Miceus symbol är en yxa och han är alla skogshuggares helgon.

St Milcas: Helgon inom Daakkyrkan. St Milcas blev martyr för de troende i Drunok då han krossades med en kvarnsten. St Milcas är alla mjölnares skyddshelgon. Hans symbol är en kvarnsten.

St Mozorius: Helgon inom Daakkyrkan. St Mozorius var en munk som skapade fantastiska vävar som fortfarande finns att beskåda i många av Daaks viktigare helgedomar. Han är alla vävares och skräddares skyddshelgon och hans symbol är en vävstol.

St Nadian: Helgon inom Daakkyrkan. St Nadians symbol är en trumpet och han är alla akrobaters, gycklares och skådespelares skyddshelgon.

St Nargan: Helgon inom Daakkyrkan. År 478 e.D. lyckas Nargan från Lamur avsätta den jargiske kungen och ta makten i Jargien. Han utropar sig själv till kejsare. År 481 görs Daval till huvudstad för det nya Jargiska kejsardömet. St Nargans symbol är en stad.

St Nollonia: Helgon inom Daakkyrkan. St Nollonia är alla bryggares skyddshelgon. Hon veg sitt liv till mission. Hon led till sist martyrdöden på Melorion då hon dränktes i en tunna av de otrogna cirefalierna. Hennes symbol är en tunna.

St Odan: Helgon inom Daakkyrkan. St Odan är alla bagares skyddshelgon och hans symbol är en ugn. St Odan var en prior som införde lagreformer i kejsardömet på hur bröd skall bakas och vilken form det skall ha.

St Pancruz: Helgon inom Daakkyrkan. St Pancruz är alla korsfarares skyddshelgon. Hans symbol är ett vanligt kors (inte ett Daakkors). År 2941 e.D. utlyste Aboraten i Tibara ett heligt korståg mot de otrogna i Asharien och Soldarn. Detta korståg leddes av St Pancruz. I striderna lyckades hedniska soldater från Nimto konfrontera de jargiska inkvisitorerna och i ett blasfemiskt illdåd lät de mörda St Pancruz genom att ränna pilar genom hans kropp.

St Rafamus: Helgon inom Daakkyrkan. St Rafamus är alla fiskares helgon. Han levde i staden Karpal där han konverterade otrogna fiskare till Daaks lära. St Rafamus symbol är en fisk.

St Sebael: Helgon inom Daakkyrkan. St Sebael är alla herdars och boskapsskötares skyddshelgon. Hans symbol är en varg.

St Senmian: Helgon inom Daakkyrkan. St Senmian var primod i Megara och grundlade flera av stadens vinhus. St Senmian är alla vinodlares skyddshelgon och hans symbol är ett vinkrus.

St Terbara: Helgon inom Daakkyrkan. St Terbara var en primod som kämpade mot vandöda i Khirats svarta skog. Han var också den första som använde Daakkorsets förmåga att stoppa vandöda. St Terbara är alla dödgrävares skyddshelgon. Hans symbol är en hacka.

St Thomulan: Helgon inom Daakkyrkan. St Thomulan var en rättrogen storbonde som gjorde allt för att Daaks tro skulle ta över Jordmoderns roll inom det jargiska jordbruket. St Thomulan är böndernas skyddshelgon. Hans symbol är en lie.

St Torsten: Helgon inom Daakkyrkan. St Torsten var en sabrier som kom från Turina på Danbréann. St Torsten är alla krukmakares skyddshelgon. Han symbol är en kruka.

St Tyndall: Helgon inom Daakkyrkan. St Tyndall var en mycket skicklig musiker från Consaber. Till hans ära har man numera alltid vacker musik till skördefesten i Consaber. St Tyndall är alla musikanter och trubadurers skyddshelgon. Hans symbol är en harpa.

St Uthar: St Uthar är alla soldaters och krigares skyddshelgon. År 2138 efter reningen inträffade den första mûhadinska invasionen. De jargiska städerna Jarum och Absalon föll. Xant Helgon inom Daakkyrkan. o och Chen belägrades men föll aldrig. Efter sju år drevs dock mûhadinerna ut ur både Okrana och Genrio. St Uthar var under dessa sju år den ledande förgrundsfiguren som inspirerade den jargiska återerövringen. Han stacks dock till döds av mûhadinska lönnmördare då staden Jarum återerövrats. St Uthars symbol är ett spjut.

St Verrete: Helgon inom Daakkyrkan. St Verrete var en from sabrisk man som offrade sig till den länsherre som skattade musten ur bönderna. Vid en hungersnöd lät han länsherren plåga honom en natt och en dag för varje månad som han lät bönderna gå skattefria. Länsherren plågade St Verrete i fjorton dagar och nätter innan den fromme mannen gav upp andan. St Verrete är alla fogdars och skatteindrivares skyddshelgon. Hans symbol är ett stekgaller.

St Vincerius: Helgon inom Daakkyrkan. St Vincerius symbol är en skära. St Vincerius är alla slavars skyddshelgon. St Vincerius var en slav som vägrade deltaga i det stora slavupproret 2052 e.D. i den jargiska provinsen Rankun. Tack vare St Vincerius lyckades inkvisitionen med hjälp av kejserliga legioner kväsa och därefter frälsa de upproriska slavarna.

St Vitome: Helgon inom Daakkyrkan. St Vitome var en brottsling som stal från alla vantroende han mötte, både inom kejsardömet och utanför. Han togs slutligen fast i An–Thalamur och han hängdes i en galge på stadens murar. St Vitomes symbol är en galge och han är alla tjuvars och brottslingars skyddshelgon.

St Yrgam: Helgon inom Daakkyrkan. St Yrgam var en darkensk professor från Forion som spred läran om Daak på flera av Mundanas mest inflytelserika universitet. St Yrgams symbol är en korp. Han är alla lärares skyddshelgon.

St Zitonia: Helgon inom Daakkyrkan. St Zitonias symbol är en duva. Hon är skyddshelgon för hemlösa, tiggare och vagabonder. År 2639 e.D. drabbade en långvarig svält provinsen Okrana och alla nya jargiska bosättningar i väster. St Zitonia predikade och genomförde mirakel bland flyktingarna. Bland annat förvandlade hon många av de svältande till duvor så att de skulle kunna fly till platser där livet var lättare.

Staden Vazago: Stad i södra Ramora som går under 99 e.D.

Stadsbiblioteket i Aroch: Bibliotek i centrala Aroch i Forion.

Stadsvakt: En ordningsman eller portvakt i en stad

eller en större by.

Stagraner: Stagraner är det Svarta hovets generaler och varelser av Skugglandet. De ser ut som vanliga människor men med snöblek hud och korpsvart eller frostblått hår. Ögonens iris är alltid isande vita. Männen är alltid skäggiga och kraftiga krigare, kvinnorna är alltid undersköna, ibland späda dyrkansvärda varelser och ibland smidiga och vältränade krigare.

Stam: Se 'sköldfot'.

Stamkrigare: Fria tirakkvinnor och -män som tillsammans jagar, fiskar och försvarar stammen mot yttre fiender. Dessa finns främst inom ätterna 'frakk' och 'bazirk'.

Standar: En liten kvadratisk flagga. Standaret är monterad på en horisontell stång som hänger från en längre stång.

Stanken från graven: En magisk besvärjelse.

Stasis: Kabalaordens benämning på aspekten 'nomotropi'.

Stasisfält: En komponent i en magisk artefakt som används för att temporärt lagra en besvärjelse. När stasifältet upphör frigörs besvärjelsen.

Stavslunga: En slunga med käpp istället för rem, vilket ger bättre kraft.

Stella: Kabalaordens benämning på aspekten 'astrotropi'.

Stellar: En kosmisk varelse som är nära knuten till stjärnorna och astrotropi.

Stellarens kosmiska befallning: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Sarinas magiska koppel'.

Stencirklar: Stencirklar finns placerade på platser där två eller flera kraftlinjer möter varandra.

Stenens hjärta: De heligaste platsen i ett dvärgafäste, helgad åt deras gud 'Vontar'. En plats där dvärgarnas magi lärs ut.

Stenens hjärta: Äldste ('hokh') för 'undergörarna'.

Stenens söner: Annat namn för 'dvärgar'.

Stenhuggare: En hantverkare som hugger sten så att de passar för vidare användning.

Stenskeppet: Resterna av ett 200 meter stort fartyg som finns mitt inne i Ressiöknen sydväst om Locarda. Fartygets träspant och omkullvälta rigg har förstenats av de torra ökenvindarna.

Stenstodernas dal: I nordvästra Soldarn ligger en mytomspunnen dal, genom vilken Bzarflodens övre lopp ringlar sig. Området är bestrött med ett tjugotal stora sandstensstatyer, föreställande människor eller möjligtvis gamla gudar. Mellan några av statyerna finns luckor som tyder på att där en gång stått andra statyer, men av dessa finns inga spår – inte ens minsta sandstensskärva.

Stenyxa: Yxa med bila i sten (oftast flinta) fäst på träskaft.

Stiarkvädet: Dvärgiskt kväde som behandlar 'första tirakkriget' som av dvärgarna inte uppfattas som någon historiskt korrekt skrift utan snarare en hyllning. Den mer historiskt korrekta skriften för händelserna är 'Khennerkränikan'.

Stigfinnare: En stigfinnare är en person som dels fungerar som vägvisare i okända områden och dels som spejare. Stigfinnare arbetar ofta åt militära förband, men kan även anställas av resande handelsmän eller av utforskare.

Stilett: En smal kniv som används av lönnmördare då den är lätt att dölja.

Stiltje: Vindstilla, bleke.

Stimmare: En liten sillfisk.

Stjärnor: Lysande himlakroppar som beströr Mundanas himmel.

Stjärnorden: En mystisk orden som har sitt högkvarter väster om 'Sjungande Trädgården' uppe på 'Aralionbergets' topp. Orden leds av det så kallade 'Stjärnrådet' som i sin tur ofta låter sig vägledas av Oraklet. Oraklet är i själva verket draken Lithvin. Stjärnorden arbetar för att insamla information och förbereda världen för det kommande mörkret.

Stjärnornas hav: Benämning på det som ligger mellan stjärnorna och som i vissa alviska legender figurerar som deras ursprungsvärld. Enligt vissa tolkas detta som en liknelse med Skugglandet, andevärlden eller ytterligare en med Mundana parallell värld. Se även legenderna om 'alvstjärnan'.

Stjärnornas hämnd: En magisk besvärjelse.

Stjärnrådet: Se 'Stjärnorden'.

Stjärnsippa: En ört som lindrar sjukdomen blåskrev.

Stoban: Sorkliknande gnagare som är vanlig på Asharinahalvön.

Stoft: Ett elixir i pulverform som kan andas in genom näsan.

Stop: Ett volymmått. Används som grundenhet för volym. Motsvarar fyra kvarter (1,31 liter).

Stor eldört: En ört som har botande effekt mot mjälktbrand.

Stor mjuknäva: En liten ljusröd blomma med hårig stjälk och hårigt blomskaft. Har samma effekt som 'naken flenört'.

Stora arkipelagen: Stor ögrupp belägen öster om Forion och söder om Takalorr. Arkipelagens öar uppvisar stora skillnader gällande klimat och vegetation, allt från torra stenöknar till prunkande djungler. Tack vare detta finns eftertraktade varor som kaffe, bomull och pärlor på öarna, något som brukar exporteras till utlandet. Med jämna mellanrum drabbas öarna av jordskalv med varierande styrka och det finns flertalet undervattensvulkaner i arkipelagen. Politiskt sett är öarna löst sammanhållna i 'Fraktionen' vilken bildades som ett svar på Consabers ockupation av de sju öarna 'Folem', Mito', 'Nimo', 'Ralo', 'Ruim', 'Ryon' och 'Saar' samt Cirefaliska samväldets ockupation av de två öarna 'Perdos' och 'Yol'. Den mest folkrika och därmed även mäktigaste ön i är 'Oriton' på vilken arkipelagens enda stad 'Garandor' befinner sig. Näst efter Oriton i inflytande kommer den bördiga ön 'Lohemo' och de båda öarnas starka män herr 'Hjaon Rincan' och herr 'Mhann' konkurrerar aktivt om makten över öarna. De mest tillbedda gudarna är Imay, Daak och lokala gudomar; varav den mest utmärkande är 'Gozarzyna'. Varje ö har sin lokala dialekt och de kan indelas i två språksläkten, ett i de centrala och nordliga öarna och ett i söder. Militärt sett finns förutom kolonisatörerna även ett ständigt hot från tirakerna på 'Sinadera' vilka brukar plundra arkipelagens öar. För att försvara arkipelagen och upprätthålla militär ordning har öarna 'lagmännen'. Man handlar med silvermyntet 'Drakma' vilket har samma värde som en jargisk denar. De allra flesta av Stora arkipelagens knappa 200.000 invånare är darkener.

Stora Drömmen: Drakarnas namn på skapelsen, världen och alltet innefattande alla dess plan. Syftar på dess chimäriska egenskap.

Stora Illusionen: se Den Stora Drömmen.

Stora krigen: Sammanfattningsnamn på de fem stora krig som utkämpats mellan alver och dvärgar. Här nämns de dvärgiska namnen på krigen, emedan detta är den version som människohistoriker brukar använda sig av. Se 'första stora kriget', 'andra stora kriget', 'tredje stora kriget', 'fjärde stora kriget' samt 'femte stora kriget'.

Stora reningen: Den stora reningen är en tid då Daaktroende revolterar mot det jargiska kungadömet och de många hädiska irrläror som var vanligt förekommande. Det hela startar i staden Salan där en Daakkyrka bränns till grunden. Samma dag framträder den legendariske Ljusbringaren och tar direkt ledningen för de Daaktroende. I Tibara bränns de vantrognas tempel och alla som inte konverterar till Daak renas med eld och svärd. Efter ett kort inbördeskrig så tar de Daaktroende makten och alla andra religioner bannlyses.

Stora slätterna: Extremt vidsträckta stäppland i norr och nordöst.

Stora universitetet: Universitet i den ashariska staden Chadarians hopp. Universitetet är känt för sina skickliga astrologer, filosofer och historiker.

Stora Väven: En benämning hos drakarna som syftar på alltet, världen och dess formmässiga uppbyggnad. Inbegriper även Ödets Stora Väv.

Storfurst: Cirefalisk motsvarighet till 'garnisonschef', heter 'cireranc' på faliska.

Storfurst: Titel på Damariens härskare.

Storfurste: 'Damariens' högste ledar, motsvarar ungefär kung.

Storhammare: En större variant av stridshammare.

Storman: Ämbete i Asharien som närmast motsvarar 'baron' i Consaber.

Stormarnas hav: Det stora havet i söder.

Stormens ring: Heligt föremål hos Det vita klostret. Den som bär denna ring kan ingjuta skräck i andra.

Stormmästare: Krigarorden från Gordrion som fått sitt namn för att de sägs kunna bräcka vilken försvarslinje som helst. De rustas med 'gordpansar'.

Stormning: Ett försök att med militär makt inta ett fientligt fäste genom en direkt attack mot detsamma.

Stormstege: En lång stege, ofta bestående av en mittstolpe med steg fastsatta horisontellt. Till stegen hör också en lång stång med v-formad klyka som används för att resa stegen. Stormstegar används, som namnet antyder, vid främst vid stormningar av fientliga fästen.

Stormö: En avlång ö öster om Camaviken i Asharien.

Stormöga: En legendarisk hjälm som skänker användaren förmågan att avslöja alla lögner, men som även har den egenheten att den kan ta över såväl bärarens kropp som själ.

Storprimas: Högsta religiösa ledare inom 'Cirzatemplet'. De är tre till antalet och styr var sitt 'övertempel' ('cirvell'). Storprimas heter 'ciremaliz' på 'faliska'.

Storprimasernas tempel: Tempel där Cirzaorden utbildas i 'Cirzatemplets beskydd'.

Storsvärd: Ett stort och tveeggat tvåhandssvärd.

Stortempel: 'Cirvell' på faliska. Det finns ett sådant i varje cirefalisk handelsstad och templet är tillägnad provinsens högste ledare, 'primasen'.

Storyxa: En stor tvåhandsyxa (större än 'dubbelyxa') med dubbla bilor.

Strandsättning: Ett straff som är speciellt vanligt bland pirater är att man överger brottslingen på en öde ö.

Stridsakademiutbildning: Standardutbildningem på Mundanas akademier, där krigare tränas i enhandsvapen, sköld samt dolk.

Stridsfurst: Militär titel som heter 'celranc' på faliska och motsvarar 'sergeant' inom Cirefaliska samväldet.

Stridsgissel: Ett vapen som består av ett handtag och en eller flera kedjor med stålkula i änden.

Stridshacka: En ovanligare yxa med en spetsig bila (ibland två).

Stridshammare: En stor hammare avsedd att slåss med, på andra sidan av hammaren.

Stridshäst: En stor och stark typ av häst som är avsedd att kunna bära en riddare i rustning. Den är oftast en egendom privilegierad för adeln och finns i de länder där kavalleri används. Stridshästen har en rad undergrupper, de mest kända är 'baton', 'nadisk stridshäst', 'randarrisk stridshingst' och 'soldier'.

Stridsklubba: Ett kort krossvapen med metallhuvud.

Stridslans: En något kortare och vanligare lans än den större 'riddarlansen'.

Stridslie: En lie som anpassats för strid.

Stridslur: Ett långt böjt blåsinstrument utan fingerhål. Tillverkad i brons. Luren avslutas med en platt eller trattformig öppning. Ibland vindas hornet en eller flera varv till en cirkulär form. Tonen är mycket stark och vibrerande, men begränsad till ett antal så kallade naturtoner. Stridsluren är utmärkt för att sätta skräck i fienden. På grund av sin starka ton fungerar stridsluren också bra för att signalera i strid. Stridslurar används också av väktare, speciellt på borgar och andra militära förläggningar.

Stridsslaga: Ett vapen bestående av två ledade sektioner där den yttre delen är något korrtare än handtaget.

Stridsstjärnan: En svagt blååktig vandringsstjärna som vandrar snabbt över himlavalvet och ibland tycks byta riktning. Den ses av många som ett dåligt omen.

Stridssvärd: Standardsvärdet, som är tveeggat, rakt och enhandat.

Stridsyxa: Som 'dubbelyxa' fast med endast en bila.

Stringlade eggens invokation: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Garglias bryne'.

Stryka flagg: Att kapitulera.

Stryphals: En sjukdom som resulterar i svullen och blå hals. Dödligenheten är hög.

Sträcka: Mäts i enheterna fjärdingsväg och dagsmarscher. En fjärdingsväg är 6000 fot (2672 meter). Det går fyra fjärdingsvägar på en mil.

Stuert: Ansvarar för förråden på ett fartyg. Kallas 'skaffare' på ett örlogsfartyg.

Stukatklinga: Vass klinga med goda stickegenskaper.

Stumphög: Populärt misslespel som spelas med småstenar, högar och två tärningar.

Stupglugg: Ett hål i ett försvarsverk genom vilket kokande olja, vatten eller beck kan hällas över fienden.

Stuvare: En hamnarbetare som sköter lastning och lossning av fartygets last.

Styrbord: Fartygets högra sida om man står vänd mot fören.

Styrman: Den som ansvarar för fartyget styrning och ger order till besättningen. Verkställer det som kaptenen beslutar om och bestämmer om alla rutinåtgärder.

Stål: Järn som är legerat med upp till 1,5% (vikt) kol. Smältpunkten för stål är cirka 1350°C.

Stålhätta: En öppen hjälm av tunnplåt som ofta används av munkarna från Sung.

Stålklubba: Ett kort krossvapen som ofta används som reservvapen av ryttare.

Stålpiska: En ledad psika gjord helt i stål, ofta med ett tungt huvud längst ut.

Stångvapen: Spjutliknande vapensort som oftare används till att hugga med.

Stämma blod: En magisk besvärjelse.

Ständerrådet: Styrande råd i Västmark.

Stöpa om: En annan term för 'transformera'.

Subakvatisk respiration: En magisk besvärjelse.

Substans: Det samma som nionde rangens essens. Substans bygger upp det mesta av Mundanas materia och vibrerar samtidigt på alla de nio möjliga sätten.

Sukkubus: En kvinnlig 'njutningsdemon'.

Sulami: Systern, Krigsgudinnan, Skojaren. En av

Gudinnans aspekter som dyrkas inom tokons gamla tro. Hennes namn betyder 'dotter till den stora draken'.

Summag: Ett mycket glest befolkat område norr om Eumo som består av savann, stäpp och urskog. Området är rikt på demoner och spöken. De enda invånare är de kannibaler som lever i de nordvästliga skogarna. Hela Summag är ett område som ofta drabbas av magistormar av olika aspekter. Magistormarna för också med sig riskabla magiska urladdningar. Det sägs att riket Dzahûr tidigare låg på denna plats.

Sumpmonster: Ett träsklevande monster med slemmig hud och sugkoppsformad mun. Den lever antingen ensam eller i ledarlösa grupper med upp till 20 individer, oftast i nästen i träskets närhet. Den vilar ofta under vattenytan för att senare attackera om något byte är i sikte. Sumpmonstrets språk kallas 'thrzz'.

Sumpskogen: Skog i de södra delarna av Västmark. Skogen sägs vara fäste för Arachnas folk.

Sumpskogen: Skog i Västmark.

Su'nai conornin: Alvisk svärdsfätkning med carwelan, cinneach eller niamh.

Su'nai ilivi: Vacker alvisk stridskonst med fanpryddaishani.

Su'nai ishani: Mer stridsinriktad alvisk stridskonst med ishani.

Su'nai lelldorin: Alvisk stridskonst med lelldorin.

Su'nai lessa: Alvisk brottningsstridskonst, se även 'Liara Seleina'.

Su'nai lyfali: Alvisk stridskonst med lyfali i tvåhandsfattning.

Su'nai petya: Alvisk repfäktningsstridskonst med petya.

Su'nai shel conornin: Alvisk fäktning med ett niamhsvärd i varje hand.

Su'nai visna: Alvisk stridskonst med visna.

Su'nai vosia lyssi: Liljans Gardes defensiva stridskonst med lyfali i ena handen och vicoshira i andra.

Sunari: Alvrik skog belägen på mellan Khazimbergen och Asharien. En gång i tiden tävkte Sunari nästan hela Asharina, men efter 'de stora krigen' har skogen successivt minskats i areal. Tack vare rik vattentillförsel från såväl floder som moln så är Sunariskogen en av de absolut mest bördiga. I norr är växtligheten huvudsakligen barrträd, medan det i söder är extremt vildvuxen lövskog där ljuset sällan når ner till marken. Ett av de vanligaste lövträden över hela Sunari är 'Serineträdet'.

Sunariskogen: Mundanas största alvskog. Känd för sin mystiska flora och fauna. Skogen är över 40 mil lång och på sina bredaste ställen 30 mil bred.

Sung Momoro: Ledare för magimästarna i Sung. Momoro är en mycket vis och prominent man som har störst inflytande i staden Sung.

Sung: Ett ålderdomlig språk som är besläktat med forianskan. För skrift används som regel mûhadinska tecken.

Sung: Eumos huvudstad belägen vid gränsen till Ressiöknen. Sung är en mycket gammal stad. Det finns 8.000 invånare i staden. I Sung finns många lärda krigarmunkar som är mycket skickliga i obeväpnad strid. Dessa munkars lära är känd i många delar av Mundana som Sungs Lära. Sung är också känd för sin magiskola.

Sung: Titeln på överstemagikern i Sung. Titeln erhålls vid födsel av ett speciellt utvalt spädbarn.

Sung-do: En annan term för 'ceremoni'. Används av magimästarna i Sung.

Sungs kloster: En imponerande byggnad i vilken Sungmunkarna lärs att slåss obeväpnade, se även 'Sungs lära'.

Sungs lära: Obeväpnad stridskonst i Eumo vilken lärs ut av munkarna från Sung.

Sungs lärdom: Lära grundad av 'Sao-Lin-Sung'. Sung betyder just ungefär 'ursprunget till allt som är sant'.

Sungs magimästare: I staden Sung finns inte bara några av Mundanas skickligaste vapenmästare utan också ett sällskap av magimästare som bedriver undervisning enligt en mycket gammal magitradition.

Sunuvai: Ett alviskt mynt präglat i den alviska silunametallen. Myntet är värt två silver.

Suozzon: Dunst som används som parfym, den utvinns ur 'pantherakörtlar'.

Superkargör: Högste kargör ombord på ett fartyg.

Suyan Farakir Khanov: Primod av Pereine och således daakkyrkans främste i landet.

Svart läkemalva: En ört med svart blomma. Dess medicinska verkan är densamma som för gul läkemalva.

Svarta banden: Böcker präntade av Dräparna och som innehåller tips på hur man så effektivt som möjligt dödar en drake och även dennes drakväktare. Böckerna är mycket eftertraktade i de regioner där man ibland plågas av härjande drakar.

Svarta floden: Flod i Damarien.

Svarta hovet: Medlemmarna av det Svarta hovet är illvilliga och ondsinta. Deras tjänare utgörs ofta av blodtörstiga och andra mer våldsbenägna skuggfolk. Ibland drar dessa ut på jakt; detta liknar ofta en vanlig rävjakt, med en väsentlig skillnad: det är sällan bytet i dessa jakter är något annat än människor. Svarta hovet håller till i glasslottet.

Svarta pesten: Ett annat namn på den fruktade 'bölkdpesten'.

Svarta skogen: Alvrik skog mellan Helm och Svarta floden, den största bosättningen är 'Sholye hen'oro'.

Svarta skogen: Skog i norra Asharien nära staden Jarla.

Svarta solen: Sabil Ben Soraths smugglarfartyg.

Svarta svärdets beskyddare: En Martariorden av cirefaliskt ursprung som består av allt från cirefaliska huskrigare till prominenta vapenmästare. Samfundets heliga bok heter Svärdets bok – en bok vars innehåll inte erkänts fullt ut av övriga ordnar och sällskap inom Martaridyrkan. Bland annat framställer boken cirefalierna som ett överlägset folkslag. Ordens innersta kretsar är hemliga och medlemmar tas enbart upp efter rekommendationer från andra medlemmar. Den innersta kretsen kallas Mästarringen.

Svarta tornen: Två svarta torn reser sig upp ur det täta lövtaken i södra Sunari. Tornen är dock på många ställen helt raserade och de vaktas av kuradimonster.

Svarta vinden: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ylande sefyrens åkallan'.

Svartfors: Liten hamn på Damariens västkust.

Svartklomark: De nordligaste pereinska bergen är hemvist åt den fruktade tirakstammen Mahktuth – Svartklorna. Områdena undviks av alla utom de mest desperata. Det sägs att det finns guld i området, men då tirakerna knappast är kända för sin gästfrihet så har ingen kunnat kontrollera saken mer noga.

Svartkonst: En folklig term för magi i allmänhet och 'ondskefull' magi i synnerhet.

Svartkonstnär: Ett annat ord för 'magiker'.

Svartrot: En ört som är huvudingrediensen i den av kunskapare så eftertraktade gildera-drogen.

Svartskogen: Norr om den stundtals vildsinta floden Cevel och söder om Drezin-Renk-Drezin breder Svartskogen ut sig. Skogen är mörk, dyster och tycks nästan sorgsen. Dessutom ruvar den på många hemligheter.

Svartskären: Förrädiska skär i havet strax söder om Alarinn.

Svartsvin: Ett stort vildsvin med enorma betar och spetsar på ryggen. Den lever i stäppmarker och är till skillnad från vanliga vildsvin rovdjur. Lukten av blod kan den känna på mycket lång avstånd, den gör vadsomhelst för att tillfredsställa sin blodtörst.

Svartvargar: Svartvargar är illvilliga flockvarelser. De är rovlystna och listiga och många av dem har visat sig kunna tala. Svartvargar är varelser från Skugglandet.

Svartvinge: Ett annat namn för 'ferfak'.

Svärdet: Stjärnbild på himlavalvet.

Svärdsdans: Dans hos kiriya vars uppgift endast är att vara vacker och utförs med svärd, men även med ishani.

Svärdskämpens förfång: En magisk besvärjelse.

Svärdsspelen i Hadarlon: Ryktbara tilldragelse i Hadarlon då kämpar från land och rike runt ska mötas för att utröna vem som är den allra främste av dem alla. Själva spelen utkämpas i en stor och delvis restaurerad gammal amfitetater, med en gräsplan i mitten där svärdskamperna utspelas.

Svävande svartkonsten: En magisk besvärjelse.

Syantecaran: En gåtfull drake omnämnd i västerländska källor.

Sybarit: Den näst högsta graden bland glutharierna. Som sybarit är man kultledare och festfixare. Sybariten förbinder sig att anordna minst en fest i månaden till Gluthos ära. Om han misslyckas med detta går titels som sybarit vidare.

Sydlanden: Del av Alarinn som definieras som den halvö vilken ligger mellan floderna 'Tileinn' och ' Síana'.

Sydsjön: Havet söder om Takalorr.

Sylf: En elementarvarelse som är associerad med pneumotropi och luften.

Sylfen: Stjärnbild på himlavalvet som associeras med nekrotropi.

Symbolist: En annan term för en ikonomantiker.

Symbolkrafter: En samlingsbeteckning för ikonotropi och semotropi.

Symbolstav: En stav som är täckt med diverse symboler och bilder som kan göra alstringen av ikonotropi enklare.

Sympatetisk magi: Magi som bygger på associationens lag. Sympatetisk magi kan delas in i homeopatisk magi och överföringsmagi.

Syndarnas flodvåg: Daakkyrkans benämning på de flodvågor som härjade kusterna till Igonhavet år 2407 e.D. Uttrycket myntades av 'St Doralem' i skriften 'Doralems uppenbarelser'.

Syndikatledare: I**nom allvetandets brödraskap, en ledare** för en grupp om högst tolv personer.

Syntesens lag: En av magins lagar som säger att om man kombinerar två motstridiga egenskaper så kommer en tredje helt ny egenskap att skapas.

Systerskapet: Ett hemligt sällskap i Ebhron där endast kvinnor ingår. De dyrkar nattens drottning som så vagt beskrivs i fåtaliga skrifter. De strävar efter balans, logik och jämnställdhet.

Szal Dorian: Jargisk stad belägen i belägen i distriktet Salan i provinsen Jargien. Szal Dorian är en före detta cirefalisk handelskoloni som för länge sedan erövrats av Jargiska kejsardömet. I staden bor 7.500 invånare, av tradition är många av dessa invånare cirefalier. Staden exporterar till största del finsmide och textiler.

Szamiraz: Se 'Skugglandsryttarna'.

Szandler: En cirefalisk handelsman som säljer förnödenheter till fartyg. Se även 'skeppsfurnerare'.

Szarack: Liten cirefalisk hamn i västra blå havet.

Szaracon Tamatz: Cirefalisk stad som ligger vid kusten i mellersta Caserion. Den är mest känd för sitt utsökta tempel som är uppfört i samma vita marmor som 'stortemplet' i 'Ciremelo'. Dessutom är templet sammanbyggt med ett stort bibliotek – ett av de mest välfyllda som finns i den här delen av Mundana. Staden är ganska liten och där bor bara 5.000 individer. Stadens största exportvaror är kläder, tältduk och ull.

Szaracon: Se 'Bzaron Szaracon'.

Szarag: Cirefalisk maträtt bestående av nudlar serverade med olika sorters såser.

Szutzeon: Den rikt utsmyckade och stora namnbräda som pryder cirefaliska fartyg. Placeras på akterspegel.

Sågtandat svärd: Svärd med sågformad klinga, vilket ger goda huggegenskaper.

Sångarens ätt: Annat namn för 'alver'.

Sångskolan i An-Thalamur: I Thalamurs huvudstad ligger Mundanas mest kända sångskola. Här utbildas eleverna till musikalisk perfektion när det gäller att använda sina röster och den Thalaskiska sångtekniken nostra är vida beryktad.

Sårade änglars spjut: En magisk besvärjelse.

Sårläka: En växt med handflikiga, mörkt glänsande blad. Örten pressas och växtsaften används sedan tillsammans med förband mot sår. Saften är blodstillande.

Säckpipa: Ett blåsinstrument som består av en lädersäck vari luft blåses genom ett rör. Säcken sammanpressas med armen varvid luften går ut i genom två pipor. En av dessa pipor är en vanlig 'skalmeja'. Den andra pipan har brumstämmor som ger en ton. Säckpipans ljud är skarpt och nasalt. Den alviska säckpipan, 'Scirlan', är nära besläktad, men har flera pipor med brumstämma.

Sällskapet: Sällskapet består av framträdande individer från det Cirefaliska samväldets alla hörn, inom områden som handel, religion, historia och krigsvetenskap. Dessa prominenta individer känner alla till framtiden och den stundande peripetin. De har funnit uråldrig information från flera folkslag som har funnits dolda i böcker, skrifter, legender och berättelser. För hundratalet år sedan, i samband med den fruktansvärda Helmslakten, inleddes arbetet med att underlätta Mörkrets återtåg. Kontakter knöts med grupper som hade närmare kännedom om Mörkret och förberedelser gjordes. Den information och kunskap som fanns att få från texterna visade att en av Mörkrets prinsar, den fruktansvärde Vhigilah, fanns begravd i det som nu kallas Gordrion. Sällskapet har en stark maktfaktor i detta rike där de nu letar efter mörkerherrens förlorade kropp.

Sänkan: En dalgång söder om Nada i vilket det växer en tät urskog med märkliga träd.

Södra Ashaslätten: Del av Ashaslätten i Asharien som ligger söder om Järnforsen.

Södra isvidderna: Ett mycket stort område av permanent inlandsis som täcker landet som ligger vid den södra polarkalotten.

Södra djunglerna: Mycket stort djungelområde i de västra delarna av den södra kontinenten.

Sökandets slöja: Ett heligt föremål inom Mamolanismen. Den som bär slöjan drabbas sällan av utmattning.

Sökare: En sökare reser Mundana runt för att sprida Imays lära till andra folkslag och för att söka efter Imays nya inkarnationer när någon av dem har avlidit.

Sötvattensalger: Dessa alger samlas från insjöar där de endast går att hämta i slutet av sommaren. Algerna kan man använda för att tillfälligt hindra förruttning.



Taarsklyftan: En klyfta uppe i Khazimbergen som är uppkallad efter den legendariske binderakken Taars som ledde tirakerna mot dvärgarna i det som ofta kallas för just tredje tirakkriget.

Tabara Mansdräpare: Kvinna av kraggfolket som leder stammen Björnklon.

Tabard: Ett ytterplagg som man bär ovanpå kläderna i rent dekorativt syfte. I sin enklaste form är det ett smalt tygstycke som når från axlarna till marken med ett hål för huvudet, medan de mer avancerade varianterna har hopsydda sidor och kluven front och bak för att möjliggöra att man kan ha tabard till häst. Riddare bär ofta en tabard ovanpå rustningen. Den är ofta broderad med familje- eller ordensvapen.

Tabbah: En befäst stad i Mûhads västliga berg. Tabbah är staden där gudahärskaren Mhîm har sitt palatsliknande tempel 'Sar'whîd'. I staden bor 1.500 invånare, varav de flesta på ett eller annat sätt tjänar i gudahärskarens hushåll.

Tabera: Den heliga kullen i tempelstaden Tibara. På Tabera blev nästan alla riddare av Lejonorden slaktade av hedniska krigare från det förhatliga Mûhad innan förstärkning anlände och räddade staden. Tempelberget är högmagiskt både för biotropi och nekrotropi. Detta förhållande är dock inget som Daakprästerna anser vara något som man i religionens intresse skall basunera ut.

Tabîm-bergen: ett bergsområde i Mûhad.

Tabu: Regler om vad som är förbjudet inom exempelvis en religion, för en schaman eller en primitiv stam.

Tabula rasa: En magisk besvärjelse.

Tador Helmanson: Hertig i Consaber som styr över hertigdömet Negaidh.

Tagada: Tagada är en thalaskisk stad med 3.000 invånare på den thalaskiska halvöns västsida. Från Tagada exporteras majoriteten av den malm som produceras i riket.

Taif: Små mûhadinska pannkakor.

Tainsträ: Namnet på kärnvirket från tainsträdet (äkta tains) eller vissa arter av katalpaväxter (oäkta tains). Veden är mörk, ofta svart, och har en förmåga att uppta polityr, vilket gör den lämpad för dekorationer och finare möbelsnickeri. Ett mycket dyrt träslag på många håll i 'Mundana'. Tainsträdet återfinns framförallt på 'Takalorr.

Tainsträd: Namnet på kärnvirket från tainsträdet (äkta tains) eller vissa arter av katalpaväxter (oäkta tains). Veden är mörk, ofta svart, och har en förmåga att uppta polityr, vilket gör den lämpad för dekorationer och finare möbelsnickeri. Tainsträdet återfinns framförallt på Takalorr.

Takakiaz: Takalorrs näst största boplats efter 'Tiban'. Takakiaz ledare är för närvarande 'Takku Blodtand'.

Takalorr: En stor djungelö sydväst om Västmark. Invånarna är huvudsakligen tiraker, främst stammar ur ätten Bazirk. Tirakernas mentalitet är enkel – den starkaste härskar, precis som gudinnan Mahktah bestämt. Kvinnorna står högt i Bazirks samhällen och få tiraker ser någon nytta i att gå emot de kvinnliga hövdingarnas order. De sydöstra delarna av Takalorrs djungler består av ett stort område som är högmagiskt för psykotropi. Djunglerna är dessutom lågmagisk för pneumotropi vilket tros orsaka den stinkande och svårandade luften i området.

Takalorrhampa: Fibrerna från en bananväxten som används för att göra tågvirke av yttersta klass.

Talare: Dvärgapräster som uttolkar och förmedlar den heliga skriften 'Vohn-norn' kallas talare.

Talasa: Alvisk knälång långärmad tunika, används ofta med 'vynya'.

Talisman: En sorts magisk artefakt som av sig själv kan skapa magiska filament. Den innehåller en generator och minst en aktivator. Dessutom kan en eller flera transformatorer ingå.

Tallveden: Skog i Damarien.

Talon: Huvudstaden i Soldarn med drygt 4.000 invånare. Staden är belägen vid Soldarns sydvästra kust. Även om Talon inte är en speciellt stor stad så är den en av Asharinas kraftigast befästa städer. Innanför den 18 meter höga och 15 meter tjocka ringmuren finns både Rikskonung Sachsar den Vidsyntes borg och dessutom Zoriánorderns största borg. Stadens största exportvaror är finsmide och timmer.

Talon-Renk-Ghor: Ett Ghorfäste nära den soldiska huvudstaden Talon. Fästet har omkring 50.000 invånare, vilket i proportion till Talons 4.000 är enormt. Mycket litet av fästet syns dock ovan jord, vilket gör att människorna vet föga om fästets egentliga storlek. Dvärgafästet grundades 2455 e.D.

Talons katakomber: Väldiga katakomber som sträcker sig under Talon i Soldarn. Hur stora de är vet inga då de aldrig kartlagts.

Talons kungliga stridsakademier: Samling av stridsskolor i 'Talon'.

Talos: En statyliknande humanoid som är smidd i brons och enligt sägnen skapad av en 'alkemist' i det forna 'Radh-Kamra'. Den är på jakt efter en ny herre då alkemisten sedan länge är död, för att bli en talos' herre krävs att man vet varelsens 'sanna namn'. Den kan tala, men är asocial och har tunt ordförråd. En speciell egenhet hos talos är att den kan hetta upp sig själv utan att skadas, vilket den använder då den råkar i strid.

Taltirre: Se 'Triomera Talltirre'.

Taman Har: Jargisk stad belägen i det jargiska distriktet Rono i provinsen Jargien. Staden har bara 2.000 invånare och är känd för sina spelhålor och horhus.

Tamari: Colonisk general som 1019 f.D. erövrar området som nu är Caserion. Hjälteförklaras, men blir övertalad att leda en misslyckad kupp mot kejsaren, varvid Tamari finner det nödvändigt att ta sitt liv.

Tamatz: Boning på faliska.

Tamatzcelan: Militär titel inom Cirefaliska samväldet, se 'huskrigare'.

Tamatzranc: Cirefalisk titel, se 'husfurst'.

Tamizier: Cirefalisk kurfurste som dräps av Xerim 1746 e.D.

Tamiziers skog: Skog i sydöstra Caserion.

Tamon-Tolan: Jordguden. Tamon-Tolans symbol är ett hjul med fyra ekrar.

t'an: Felya för 'son/dotter till', oftast räknas släktskapet på fädernet, men i henéas fall utesluntade på mödernet. Skrivs sist i alvens fullständiga namn.

Tan-chadra: Två träpinnar som sätts samman med en kortare kedja, används ofta av 'ökenkrigarna' i Mûhad.

Tandbär: En ört vars svarta bär fungerar som preventivmedel.

Tanhi: Stort handelshus på Kryddöarna.

Tanli: En karg, obebodd ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Ön har inga träd, men är bevuxen av en vitaktig lav, och ett blekt, midjehögt gräs.

Tano: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen. På Tano finns flera uråldriga fält med monoliter.

Tanu: En klippig ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Långt uppe bland klipporna, nästan mitt på ön, finns ett gammalt, enormt fartygsvrak. Ingen vet hur det kommer sig att vraket ligger där mitt på ön.

Tar: Liten hamn i Consaber.

Taracolo IV: Den siste colonisk kejsaren av Anmortalion-dynasti. Överger kejsartronen 6154 f.D. och beger sig ut på en lång vandring bland Mundanas länder.

Taracon: Colonans första kejsare. Den förste av Ameretadynastin. Han var också en av de fem som Amereta välsignat med odödlighetens gåva.

Tarak: Onskefull gud. Sirons ärkefiende. Tarak är fruktad men samtidigt tillbedd. Tarak representera alla onda ting i världen.

Tar-ekh: Skråmästare hos dvärgarna, det finns 29 olika sorter i varje dvärgafäste. Det finns dock flera skrån av samma typ (exempelvis dryftar- och grävarskrån), och varje har sin egna tar-ekh, vilket leder till att antalet skråmästare i ett fäste alltid är fler än 29. Alla skråmästare lyder under en överordnad tar-ekh alternativt ämbetsäldste (se 'hokh-ekh'), utom mäster kvädare, då kvädarskrået är autonomt. I de allra flesta fall så utser den gamle skråmästaren en efterträdare som är tänkt att ta över när han avgår eller dör.

Tarfloden: Flod som rinner ned från Tarmassivet och ut i Järnforsen.

Targ: Annat ord för bucklare som oftast syftar på en mindre sådan.

Targus: Damariens huvudstad med 7.900 invånare. Belägen vid gränsfloden Krylon, vid Khazimbergens fot. Staden, som grundades av magikern Damar den Svarte år 211 e.D., har en av världens mest fruktade tortyrkammare. Targus anses på grund av alla religiösa fanatiker och den hårda regimen vara en mycket farlig plats.

Tarhai: Tarhai är en ögrupp med tre öar sydöst om Menon-Aun i Söderhavet. Det är ett feodalrike som styrs av en kejsare. Missnöjet gror numera hos bönderna i riket efter år av missväxt.

Tarhaiska: Språk som talas på ögruppen Tarhai.

Tar-Hir-Renk-Ghor: Klan Ghors andra fäste, vilket grundades 6690 f.D. strax efter 'andra stora kriget' som försvarsverk mot alverna. Förmodligen är fästet i det närmaste ointagligt, då de stått emot ett otal invasionsförsök från såväl dvärgar som tiraker. Runt 110.000 dvärgar bor i fästet.

Tarkas: Ett område av sand och aska mellan Mûhad och Jargiska kejsardömet. I princip hela Tarkas är lågmagisk med avseende på aspekten hydrotropi och samtidigt högmagisk för termotropi och pyrotropi. Detta tros vara en av de viktigaste anledningarna till den utbredda sand- och klippöken som täcker nästan hela området. Tarkas bebos av tystlåtna nomader som är experter på att finna de fåtaliga vattenhål som tillåter överlevnad där.

Tarkisk sandtiger: Ett kattdjur med päls färgad lik öknen den omges av där den lever i trakterna väster om Jargiska kejsardömet. Sandtigern är en mycket nattaktiv varelse och har även en häpnadsväckande förmåga att klara sig länge utan vatten.

Tarlanion: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 4608 f.D. och 3977 f.D.

Tarmassivet: Stort bergsmassiv som till viss del utgör gränsen mellan Asharien och Drunok.

Tarna: Detta grevskap är förmodligen Consabers finaste vindistrikt och dess läge och klimat på ön Dabréann i hertigdömet Nensema är perfekt lämpat för just vinodling.

Tarotkort: En speciell kortlek som används som spådomshjälpmedel.

Tarrach: En alvisk yllemössa som används för att hålla håret på plats.

Tatueringsmästarna: Ett slags slutet gille för de mûhadinska hantverkare som framställer slavtatueringar. Mystiskt och mytomspunnet, inte minst bland slavarna går många otäckt konkreta rykten om förbannelser som ingjutits i deras tatueringar.

Tauper: Tauperna är kanske de mest udda bland de större raserna. En taup är vanligtvis lång och har en ganska ranglig kroppsbyggnad. De har helt vit hud och de blir aldrig solbrända. Deras ögon saknar iris – det enda som syns är två svarta pupiller i de helt mjölkvita ögonen. Håret är vanligtvis antingen grått, vitt eller i mer sällsynta fall, kolsvart och är oftast långt hos både män och kvinnor. De har en ganska sparsam kroppsbehåring och bland männen är skägg ett tecken på styrka – skäggväxten kommer först mot slutet av deras levnad. Dragen i ansiktet är vanligtvis mycket fina. Taupernas ursprungliga hemland ligger norr om Gordrion men de flesta lever i Ebhron.

Tauriska: Språk som talas av 'kentaurer', 'minotaurer' och 'sagitaurer'.

Tav-Sezhi: Thalaskisk stad men också namnet på den ö där på vilken staden ligger. Thalamurs flotta har sin huvudbas på ön. Det bor omkring 1.500 invånare i staden.

Tazum: Cirefaliskt brädspel för två personer som går ut på att flytta över så många av sina brickor till motståndarens sida. Inte helt olikt 'jungfrubräde'.

Tebramad: Betyder talskrift och är ett uråldrigt cirefaliskt språk som enbart finns i gamla skrifter (såsom 'tzorlack'). Det språk som numera talas av cirefalierna är 'faliska'.

Tecken: En magisk symbol som används av ikonomantiker.

Teckenmagi: En sorts magi som går ut på att förtrolla skrifter. Magin bygger på aspekten semotropi och utförs ofta med ritualmagi.

Teckenmagikerns permanenta skriftrulle: En magisk ritual (kallas vanligen 'Permanent cartablanca').

Teckenmagikerns tillfälliga skriftrulle: En magisk ritual (kallas vanligen 'Cartablanca').

Teckna: En annan term för 'väva'.

Tedon: Ö nordväst om Forion som ockuperats av cirefalierna.

Teeltaal: Liten hamn i Mûhad.

Tegar: Indelning av en bys åkermark i långsmala rektanglar.

Tegol: Känd stigfinnare och krigare från Soldarn. Som trots sitt ovårdade yttre är en trevlig och sympatisk person.

Tehar klan Samar: Samars sista kung som i den dvärgiska versionen av 'Samars offer' tvangs dränka sitt fäste för att besegra tirakerna under 'andra stora kriget'.

Teharkvädet: Dvärgiskt kväde om Samars fall i andra tirakkriget.

Tekana: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Känd för sina skickliga segelmakare och segeldukstillverkare.

Tekh-hir-par: Dvärgarnas ord för 'besvärjelse'.

Tekh-tar-par: Dvärgarnas ord för 'ritual'.
Telepatisk kommunikation: En magisk besvärjelse.
Teleskop: Se 'tubkikare'.
Telmo: En ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Känd för sin vintillverkning och sina druvodlingar.
Temiranz: Det största cirefaliska handelshuset, med bas i 'Ciremelo' och filialer över nästan hela Mundana. Delägare i kredithuset med samma namn. Handelshus som har sitt huvudsäte på Melorion och handlar främst med glas, spannmål, salt och metaller.Se även 'Zhaya Temiranz'.
Temiranz: Det största cirefaliska kredithuset. Det har sin bas i 'Daval' och har filialer i nästan alla huvudstäder på Mundana. Det ägs gemensamt av handelshuset 'Temiranz', samt 'Cirrancase' och 'Debeerz'.
Tempelberget i Tibara: Se 'Tabera'.
Tempelman: En tempelman är en präst som assisterar templets tzorza och utför de dagliga sysslorna. Både män och kvinnor kan blir tempelmän.
Tempelruinen: I södra Asharien, strax norr om Bzarfloden ligger en gammal ruin efter ett tempel helgat åt en för länge sedan bortglömd gud. Templet var byggt på en kulle bestående av lämningarna efter ett flertal ännu äldre städer, alla byggda ovanpå varandra.
Tempelruinerna: Långt inne i de nästan oframkomliga östra delarna av Maazenträsken ligger de tre tempelruinerna som adasiernas väktare ständigt vakar över. Ruinerna är uråldriga och sägs ruva på otroliga skatter, men också på fruktansvärda hemligheter. Adasierna vet inte längre själv vilka dessa hemligheter är, den kunskapen har gått förlorad genom historien.
Tempelväktarna: Väktare som vakar över tempelruiner i Maazenträsken. De består av ett trettiotal adasier.
Tempus: Kabalaordens benämning på aspekten 'kronotropi'.
Tenebris: Kabalaordens benämning på aspekten 'skototropi'.
Tenferoiz: Lätt cirefalisk ringbrynja som ofta används till havs.
Tenien da Jahad-Than: Kejsare i Colonan under andra stora kriget mellan Alver och Dvärgar. Han lät alver vandra till östra Colonan och bosätta sig där. Vänskapen var dock inte varmare än vad den krävde.
Teniyan: Rikskonung i Soldarn 2672–2699 e.D.
Tenn: En mjuk gråaktig metall som kan legeras med koppar för att erhålla brons. Kostar 30 silver per kg. Densiteten är 7,31 kg/l och smältpunkten är 232°C.
Tenziir Enöga: En cirefalisk pirat är även känd som Kapten Purpur. Tenziir är känd för att på eget bevåg bortfört Karpals guvenör och tillika primod. Opererar med cirefaliskt kaparbrev mot sabriska och jargiska fartyg.
Teohistoricism: Tankesätt där man ser som att gudarna styr historiens skeenden, ingriper för att främja sina eller människornas syften.
Teokrati: Styrelseskick där religiösa ledare styr. Mûhad, Momolan och Forion är alla olika former av teokratier.
Teotropi: En magisk aspekt som endast gudaväsen kan alstra och ge.
Terbara: Se 'St Terbara'.
Terean av Fylit: krönikör som bland annat författat, 'Historien om Consabers kungar'.
Terek: Historiskt rike som befann sig på 'Zenslätten' i nuvarande Ebhron under 3000-talet f.D och som senare slogs samman med 'Kabal'.
Teren: Det alvisk ordet för 'Mundana'.
Tergek: En adasisk boplats som ligger djupt i maazenträskens östra delar.
Termidh: Titeln på en lärling inom Mhîmrätten.
Termiska ljusbesvärjelsen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Celdans lysande magi'.
Termiter: Stora myror som till största delen lever på Ashaslätten men även går att finna i Tarakas och andra torra ställen i västlanden.
Termitägg: Om man är på Ashaslätten i Asharien och saknar mat kan man överleva på termitägg som är mycket nyttiga. De finns långt ned i de stora stackarna och man måste veta vilken del av stacken man skall krossa för att komma åt dem.
Termomantikerns glödande järn: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Diodactus heta metall'.
Termotropi: En magisk aspekt som har sin källa i värme.
Terne: Terne är en liten isolerad ögrupp söder om Rhung-Alari och väster om Ebhron. Kontakten med omvärlden är låg, ibland kommer sabriska eller cirefaliska handelsmän som byter spannmål mot Ternes berömda kryddor, örter och tyger. Det första intryck som öarna ger besökare är det kraftiga sken som speglas från det kristallika berget i Ternes centrum. Av denna anledning kallas Terne av de flesta sjöfarare för 'Solens öar'.
Tevein: Drog som skjuter upp åldrandet, men som bieffekt orsakar benskörhet.
Textens tunga: Ceremoni som uttalar en skriven mening på det språk den är skriven på.
Thaar: Ledare för piratbandet 'Ulvarna'. En våldsam thruk som kämpar med ett specialsmitt tvåhandssvärd.
Thaar: Tirakisk 'binderakk' under andra och tredje tirakkriget som enligt den tirakiska versionen av 'Samars offer' var den som utplånade klan Samar genom att dränka fästet. Otroligt nog lyckades han överleva och återkom under tredje tirakkriget, men dräptes efter elva nätters stridande.
Thaars blod: Ett gift vars huvudingrediens är den svarta spikklubbeörten. Giftet verkar bedövande och används främst av tiraker för jakt eller i strid. Symptomen är slöhet och orkeslöshet, liksom temporära synbortfall.
Thaars yxa: En väldig yxa som ägdes av tirakhjälten 'Thaar' som under det 'andra tirakkriget' enade stammarna och åsamkade dvärgarna mycket lidande.
Thaba Mahi: Fader Himmel. Momolanernas gud. Är dessutom skönhetens och konstens gud.
Thabrinkk: Skjorta av kedjebrynja som täcker överarmar, bål och höft.
Thain-Renk-Ghor: Ett Ghorfäste beläget i 'Blå bergen' öster om Menon-Aun. Fästet byter metaller, ädelsten och smidesarbeten mot timmer, kött och spannmål.
Thakal: En fullvärdig medlem av Thakalatribunalerna.
Thakalatribunalerna: Thalamurs byråkrati sköts av nio stycken tribunaler som var och en styrs av en magikrat. Tribunalerna utgör kugghjulen i den statliga apparaten. Var och en i den långa organisationskedjan, från den lägsta tjänsteman hela vägen upp till magikraterna, är ett kugghjul i maskineriet och löser sin uppgift efter bästa förmåga. Tack vare tribunalerna så är armén både välförsedd och beväpnad, och det förekommer ingen svält i Thalamur, ens under missväxtår.
Thalahavet: Havet sydöst om Thalamur.
Thalama av Mastrani-dynastin: Colonisk kejsare 916 e.D.
Thalamon: Västra delen av det uppdelade Colonan. Uppkallat efter den siste kejsaren ' Aminerva Thalama' (vilket senare förvanskats till Thalamur).
Thalamur: Ett rike som upptar hela den Ikamriska Halvön, belägen öster om Rhung-sjön. Det är en magikrati som tidigare styrdes av ett råd av nio kraftfulla magiker; numera återstår endast sju magiker i rådet då två har gått ut ur det tillsammans med sina respektive provinser. Thalamur är, tillsammans med Consaber, den enda resten av det gamla imperiet Colonan, och ända sedan Imperiets fall har de båda länderna varit svurna fiender. Riket är indelat i två samhällsgrupper: Medborgare och Folket. Medborgarna är ungefär som andra länders adel, deras titlar är dock inte ärftliga utan kommer från utbildning. Folket fungerar i parktiken som livegna och har inte särskilt mycket att säga till om. På senaste tid har Thalamur rustat upp sin armé avsevärt men deras flotta är fortfarande mycket svag.
Thalaskas mur: Ett omfattande befästningsverk av murverk och borgar i norra Thalamur avsedda att hålla barbarhorderna från norr ute. Muren uppfördes som försvarsverk 3587 f.D.
Thalaskerna: Invånarna i Thalamur. Ett folk som är ganska stramt hållna. En elit styr landet medan gemene man inte ens tillåts resa var han vill eller ens bära vapen.
Thalaskier: Person som bor i Thalamur, för mer information om folket se 'Neromenzer'.
Thalaskisk dödsdans: Vacker thalaskisk stridkonst med 'thalaskiskt hederssvärd'.
Thalaskisk skrift: Ett skriftsystem som används i hela Rhung-Alari-området. Det thalaskiska skriftsystemet har ett alfabet med 30 tecken som de flesta är hämtade från det äldre coloniska skriftspråket.
Thalaskiska: Thalaskiska talas i Thalamur som också är thalaskiskans ursprungsland.
Thalaskiskt fullblod: Variant av 'ridhästen' som framavlats i 'Thalamur' och är både starkare och uthålligare än en normal ridhäst.
Thalaskiskt hederssvärd: Ett långt och spetsigt slagsvärd som tilldelas höga officerare i Thalamur.
Thalass: En lärling inom Navaredyrkan.
Thalasvärdet: En längre och spetsigare variant av 'kortsvärd' som är vanlig i 'Thalamur'.
Thalaviken: Vik mellan Thalamur och Urma Bréann.
Thaler: Ett silvermynt från Västmark med samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver).
Thalion: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 6154 f.D. och 5541 f.D.
Thamas Envåldshärskare: Storfurste av Damarien. Thamas är en stor och kraftig man, som sedan han äktade sin drottning, har han blivit mer tyst och tillbakadragen.
Tham-Ghu: Tham-Ghu är den viktigaste hamnstaden i Menon-Aun och exporterar vidare mycket varor från bergsbyarna i de västliga bergen. Tham-Ghu är till största delen byggd på pålar i den grunda floden M'Oio. Staden har omkring 100.000 invånare.
Thanata: Thanata är det sanna namnet för nattens drottning, lamiornas skapare. Denna gudinna är starkt kopplat till nekromanti och vandöda. Sägs blivit besegrad av Khshathra och Karmaith.
Thapantilath: En tirakisk rustning som görs av ben från fällda djur, främst elefanter.
Thapantimerk: En skräckinjagande hjälm av djur- eller trukhkkranium.
Thara-Tiannon: Jargisk handelsstad belägen i de norra delarna av provinsen Maulio. Staden har 5.000 invånare. Thara-Tiannon är känd för sina garverier och sin tygtillverkning.
Tharhai: Se 'Tarhai'.
Thathize: Motsvarar 'löjtnant' på ett tirakskepp.
Thatiz Conjungor: Thalaskisk magiker som var primas i en av de sju thakalatribunalerna.
Thaum: Enhet för magisk flödestäthet. Lanserades av magikern 'Arkasodates Thaum'.
Thaumaturgisk nivå: Ett annat ord för 'magnitud'.
Thazebokk: En tirakisk variant av spikklubban, försedd med krokodiltänder.
Thealtin: En stor, vitfärgad uggleliknande fågel. Den häckar främst i Sunariskogen.
Thean: En ö i den norra delen av den Stora arkipelagen.
Theradalobor Kentiva: Magiker och medlem i Kabalaordens innersta cirkel. Han förespråkar att Kabalan med militär makt skall lägga under sig de 'västliga provinserna' – med vilket han avser Consaber och Thalamur.
Therne: Se 'Terne'.
Theyn: Titel hos léaram vilken ges till en person som är avsedd att ta över en post. Alternativa översättningar skulle kunna vara 'ledarlärling', 'arvinge' eller 'vice'.
Thism: Den till utseendet ståtligaste alvstammen vars temperamentsfulla och elitistiska beteende fått léaram och henéa att lämna den sanariska alliansen (se även 'tredje stora kriget'). Thism anser sig nämligen ofta vara renare än andra folk (undantaget sanari). I den sanariska alliansen står thism under sanari men över de andra stammarna (i praktiken endast kiriya), och det är thism som står för lejonparten av armén. Thism styrs feodalt, där motsvarigheten till kung är autokraten, vilken även finns med i 'Liljans råd'. Stammens namn kommer från felyans 'thismi' som betyder 'agera'. De finns förutom i Sunariskogen även i Järvskogen i norra Damarien, Saviasskogen i Jargiska kejsardömet samt i Ebhron. Se även 'Emori', 'Sholye hen'oro', 'Sinai'seanema', 'Kini'an tan'nivore' samt 'Yorum 'an Savias'. Runt miljonen alver tillhör thisms stam.
Thizer: Bazirktirakernas namn för Sjömän.
Thizer: Sakhra för 'Sjöorm'.
Th'ogenewa: Språk som talas av ashariens urinvånare.
Th'om Chabut: Det ashariska nomadfolkets enda beständiga bosättning. Den ligger vid Röda flodens strand.
Thomain: Ö söder om Danbréann.
Thomulan: Se 'St Thomulan'.
Thorakh: Kung på 'rukh' (eller egentligen regent då dvärgarnas språk saknar genus). Vid tiden för uppstigandet i ljuset (se 'nakhari') så fanns det endast en kung över alla dvärgarna, nämligen Ghor. Senare utropades klanerna Drezin, Samar, Roghan och Zolod, och klanöverhuvudena titulerades thorakh. Sedan de olika klanerna började dela upp sig på flera olika fästen så finns inga klankungar utan endast fästeskungar. Rollen som thorakh utses av de äldste (se 'hokh') och han har till uppgift att utse ämbetsäldstarna ('hokh-ekh').
Thoromin: Hamnstad på Mio-Enara.
Thrakutha: Denna fruktade mortuachdrake, även kallad 'Djupens furste', brukar då och då anfalla skepp norr om Stora arkipelagen.
Thrzz: 'Sumpmonstrets' språk.
Thuas: Detta är Miams Huvudstad som ligger en bit upp efter floden Jifil. Det finns gott om aunuriska trup-

per i staden och den används som hamn för Menon-Auns fartyg. Staden är byggd på en kulle och uppförd i nivåer med ett tempel i toppen. Den har omkring 20.000 invånare.

Thukor: Flod som fungerar som gräns mellan Thalamur och Caserion. Dessa båda har en stad på var-sin sida av floden, den caseriska staden 'Narzkar Falz' på västra sidan och den thalaskiska staden 'Abin-Thukor' på den östra.

Thul: En ö i den västra delen av den Stora arkipelagen. På Thuls nordligaste udde finns en mycket gammal stenstaty som reser sig drygt fyrtio meter över den kulle varpå den placerats. Statyn sägs enligt legenderna föreställa en forntida kejsare som styrde det sjunkna land som ligger där Stora arkipelagen nu befinner sig.

Thull: Se 'Jordesoldaten'.

Thulves sköld: En legendarisk sköld som av sig självt blockerar nästintill alla anfall mot användaren men endast så länge som denne är fri från lögn.

Thummons portar: Fornlämning som består av två stora statyer vid inloppet till sundet mellan ön Thummon och nordvästra Takalorr. Sägs föreställa två hjältar från det sedan länge förlorade landet Allamla.

Thûrkel Barbaren: En väldig barbarkrigare som sägs ha både kragg- och raunablod i sina ådror. Han är stor, stark och korkad samt har en svaghet för barslagsmål och kvinnosällskap.

Thyla: En bördig ö i den norra delen av den Stora arkipelagen.

Tiaithan: Den är den största samt näst mäktigaste ätten på Tarhai.

Tiban: Takalorrs huvudstad Tiban är ett tillhåll för alla möjliga avskum. Pirater kan mer eller mindre lägga till fritt i hamnen för att sälja sina kapade varor. Från hamnen exporteras dyrbart timmer, färg och vapen.

Tibanbukten: Bukt utanför 'Tiban' och 'Takakiaz'.

Tibaner: Det starkaste av Mundanas alla öl, vilket bryggs på 'bhanna-lu' och smaksätts med rom från 'borslanfisk'. Detta tirakiska öl smakar beskt och salt och dricks främst på grund av styrkan.

Tibara: Helig staden belägen i Jargiska kejsardömet. Tibara och dess närmaste omgivning utgör en egen provins. Tibara är Daakkultens heligaste plats. Staden är stängd för alla som inte är renade i Daaks namn eller inbjudna av den högste utvalde aboraten. Tibara är liksom Daval en jättelik stad med 180.000 invånare som styrs av Aboraten som högste ledare.

Tibara: Provins i Jargiska kejsardömet. belägen norr om Daval. Utgörs av området runt den heliga staden Tibara där Daakkulten har sitt centrum. Provinsen styrs med järnhand av aboratens utsända.

Tibariterna: Inom Jargiska kejsardömet är Tibariterna den enskilt största avvikande Daaktros-inriktningen. De har sitt huvudsäte i Tibara där de flesta anhängare finns. Deras doktrin vilar på tre fundamentala teser: Att Tibara kommer att bli den sista fästningen att stå emot den onde då mörkret faller, att alla länder skall underkastas direkt styre från Tibara och att alla rättrogna skall vallfärda till det gudomliga Tibara minst en gång per år.

Tibar-Shun-Azh: Zolodkvarter i Daaktrons heliga stad 'Tibara'. Officiellt är Vontardyrkan förbjuden, men då dvärgarna är en viktig del inom jargiernas ekonomi kan de dock leva relativt tryggt från inkvisitionen mycket tack vare att de dessutom är en maktfaktor mot cirefalierna.

Tiberian: Framstående jargisk släkt.

Tidens karakt: I norra Asharien, invid Taarmassivets branter, finns en liten by där människorna tycks åldras onaturligt fort. Åldrandet är bara skenbart, för de som ser ut att vara upp emot sjuttio år gamla fäller fortfarande träd och jagar villebråd som vore de unga. Bergsbyn och dess folk har intresserat många magiker och utforskare, men ingen har lyckats finna källan till det skenbara åldrandet.

Tidvatten: Periodisk växling mellan högt och lågt vattenstånd. Lågvatten kallas 'ebb' och högvatten kallas 'flod'. På varje plats varierar tidvattnet två gånger per dygn. Halvdygnstidvattnet är drygt 12 timmar. Nivåskillnaden är störst vid full- och nymåne, kallas 'springflod', och minst vid halvmåne, kallas 'nipflod'. Se även 'hamntid'.

Tientu: En stor ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Tientu är känd för sin vilda skog där gott om timmer för skeppsbyggnad finns att tillgå.

Tileinn: Flod i Alarinn som skiljer 'Västlanden' från 'Sydlanden'.

Tileinnbukten: Bukt invid sydvästra Alarinn.

Timglas: Tidmätare bestående av ett dubbelglas med en smal midja. Sand rinner genom midjan på en viss tid. Timglas som mäter 30 minuter används för att hålla reda på vaktpassen. Det finns också timglas som mäter en halv minut i samband med att loggen används.

Timmerman: En hantverkare som anlägger bjälkar, stolpar och takstolar vid exempelvis hus- och skeppsbygge. Se även 'snickare'.

Timpert: Liten hamn i Asharien.

Tiner av Savira: Colonisk kejsare som 181 f.D. grundar Tinerhon-dynastin.

Tinerhon: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 181 f.D. och 230 e.D.

Tinktur: Heraldikens färger som delas upp i metaller (gul/guld och vit/silver), färger (röd, grön, blå, purpur och svart) samt i mer sällsynta fall pälsverk. Tinkturregeln innebär att färg inte får gränsa till färg och att metall inte får gränas till metall på en vapensköld (det finns dock undantag som bekräftar denna regler).

Tion: Colonisk kejsardynasti som regerade mellan 5541 f.D. och 5227 f.D.

Tion: En grönskande ö belägen inne i Stora arkipelagen. Ligger nordväst om Orition.

Tionde rangens semotropisk formelskrift: En magisk ritual (kallas vanligen 'Cartablanca').

Tionde: Se 'tribut'.

Tirach: Fiende till 'Ubheanaidh'. Sägs ha skapat 'harpyorna'.

Tirach-kulten: Den minsta kulten och man hör inte talas om den särskilt ofta. Tirach-kultens medlemmar tränas ofta i krigskonst och lönnmord. De är fanatiska och välkomnar döden.

Tirachs trogna: Tirachs trogna är en mindre kult inom dräparna som dyrkar Ubheanaidhs urgamla fiende Tirach.

Tirakbaneman: Samhällsklass hos dvärgarna bekämpa tiraker. Deras ledare, mäster tirakbane, sitter endast med i de äldstes råd (se 'hokh') under krigstid. Under fredstid representeras klassen av milismännens äldste, mäster vakt, detta för att militära frågor inte skall ta för stor plats.

Tiraker: Den medelstora typen av tiraksläktet. De är kraftigt byggda och har liksom trukherna underbett. De leder oftast utvecklingen inom stammarna och är de som har bäst kontakter med andra folk. De anser att gûrderna är mycket jobbiga men oftast användbara, trukherna däremot ses som saktmodiga men respekteras för sin enorma styrka. De är de intelligentaste inom stammarna och i de flesta fall är stammens schaman en tirak. För typens ursprung, se 'tirakiska skapelsemyter'.

Tiraker: Sammanfattande namn på släkte som innefattar de tre typerna 'gûrder', 'tiraker' och 'trukher'. Gemensamt för de tre typerna är att de är mörka i hyn, har riklig kroppsbehåring, mycket god fertilitet samt välutvecklad mörkersyn men svårighet att se i dagsljus. De saknar äktenskap då det finns bra mycket fler av manligt kön än av kvinnligt. Om två tiraker av olika typ får barn tillsammans så blir avkomman alltid av samma typ som modern. Kvinnorna värderas på grund av sin sällsynthet högt och tirakerna är för det mesta styrda som ett matriarkat där ledarrollen kallas 'trokka'. De uppfattas ofta med rätta som ett hårt och brutalt släkte med kamp som en central del av vardagen. I linje med detta brukar den starkes rätt gälla som lag; krigsledaren kallas 'binderakk' och är oftast stammens starkaste individ, denne är oftast en man och i ovanligare fall kvinna. Tirakerna har utkämpat ett flertal stora krig mot alver och dvärgar, vilket gjort dem till svurna fiender, se 'tirakkrigen'. De allra flesta tiraker tillber den mörka gudinnan 'Mahktah', vilken kontaktas genom stammens schaman som uteslutande är av manligt kön. Tirakerna delas in i tre ätter, de våldsamma 'Frakk', de sjöfarande 'Bazirk' och de mer civiliserade 'Marnakh'. De två förstnämnda ätterna brukar även indelas i lokala stammar. Se även 'tirakiska skapelsemyter' samt deras två största bosättningar 'Takalorr' och 'Kiaz'.

Tirakhuggare: Ett enhandat tirakiskt svärd med en klinga som avslutas i ett halvmåne.

Tirakisk eld: En blandning av svavel, beck, harts, nafta, kalk och salpeter. Blandningen är mycket svårsläckt och bibehåller sin förmåga att brinna även i vatten. Används ibland tillsammans med stora sughävertar (sifoner) som ett fruktansvärt med ibland svårkontrollerbart vapen i sjöstrid.

Tirakiska likätarna: Bland tirakerna finns de mindre kulter som dyrkar Kagokk, blodlustens ande. Han står för den styrka som finns i döden och dess energier. Anhängarna anser att om man äter av fallna fienders lik lever man inte bara längre, utan man blir även starkare och modigare.

Tirakiska skapelsemyter: Det finns två större skapelsemyter hos tirakerna, samt ett flertal mindre. Den ena skapelseberättelsen berättar att gudinnan 'Mahktah' i begynnelsen skapade grottrollen och senare gûrderna för att fungera som trollens tjänare. Grottrollshannarna var dock mycket fler än honorna, varpå de förlustade sig på de stackars gûrderkvinnorna, och avkomman kom att bli tirakerna. Samma procedur, fast med tirakhonor sägs vara trukhernas ursprung. Efter detta så satte Mahktah stopp för nya typer, och numera så blir avkomman alltid av samma typ som modern. Den andra myten berättar att Mahktah i begynnelsen blev havande med elementens andar. Gûrderna sägs enligt denna myt härstamma från vinden, tirakerna från vattnet, trukherna från elden och grottrollen från jorden. Schamanerna hävdar även att Mahktah skulle ha ingjutit krigets och modets andar i tirakerna och i schamanerna även uranden 'Dwarkktha'. Se även 'urkhath'.

Tirakkrigen: Sammanfattande namn på de tre stora krig som förts mellan tiraker på ena sidan och dvärgar, alver och människor på andra sidan. Se 'första tirakkriget', 'andra tirakkriget' samt 'tredje tirakkriget'.

Tirakkrok: En yxa med ganska platt bila som används både som en- och tvåhandsvapen av tirakerna.

Tiraksabel: En enhandad och tung sabel som används av tirakerna.

Tirakschaman: Den tirak som ansvarar för tirakstammens kontakt med 'Mahktah'. Denne är alltid av manligt kön och oftast tirak men i mer sällsynta fall trukh.

Tirakuppfostran: Träning där tiraker lär sig stridsvrålande samt att blicka hotfullt och gå bärsärkagång.

Tirem klan Roghan Eldhjärta: Mytologisk dvärg som sades ha dräpt den fruktade tiraken Taar med sin stridshammare.

Tiro: En skogsbeklädd, obebodd ö belägen inne i Stora arkipelagen. Skogen döljer många hemligheter, det sägs att skogen är hemsökt, och att kvinnliga gastar lockar sjömän att styra mot revet som omger öns sydsida i skymningen.

Tjocka: Tät dimma.

Tjockplåt: Tjockare och tyngre variant av plåtrustning som oftast används från hästryggen vid tornerspel och är mycket osmidig att använda till fots.

Tjuvstaden: Se 'Gnaar-Muur'.

Tobaksfestivalen i Tuzan Rim: Varje vår är det Tobaksfestival i den ashariska staden Tuzan Rim, och då frijarl Silverfjäder är en mycket förtjust nyttjare av tobak har dessa festligheter vuxit till en stor festival med folk från hela nejden.

Tobaksviken: Vik invid den ashariska staden Tuza rim.

Tod Sach: En gud som även kallas 'den tvekönade skojaren'. Tirachs far.

Todo: Alviskt set av rörformade trummor som fästs på ett stativ. Rören har olika längd vilket leder till att det är tämligen melodiskt för att vara ett slaginstrument.

Todor Fete: Skrupelfri asharisk frijarl från Jarla.

Toga: En sorts svepklädnad som hålls ihop med en spänne nedaför axeln.

Togon: En obebodd ö som är under Tirakisk kontroll. Ingår i ögruppen Sinadera som ligger öster om den Stora arkipelagen.

Togon: Jargisk hamnstad belägen i den jargiska kolonin Lothian. Staden är bara hundra år gammal och det råder fortfarande en viss pionjäranda bland stadens 800 invånare.

Toke Morgonstjärna: Rikskonung i Soldarn 1904–1938 e.D.

Tokon: En fristat nordöst om Consaber. Formellt sett är Tokon Consabers sjätte hertigdöme, medan i verkligheten är det snarare en fristat bestående av Tokons klanland.

Tokon: Tokon är ett folkslag som lever i riket med samma namn. De är korta och kraftiga med hår som oftast går i skalan från svart till brunt och rött. Ögonen är oftast gröna, blå eller grå. Tokonfolket lever vanligen i ett klansamhälle undertaget norra Calina där de lever i ett feodalt samhälle.

Tokon: Tokon är ett gammalt språk som talas av tokonbarbarerna i Consaber. Språket har annars ganska liten spridning. Språket är avlägset besläktat med sabriskan.

Tokonmassivet: Bergskedja norr om Consaber som ses som en gräns mot ödelanden. De höga snöklädda topparna sträcker sig uppemot 4.000 meter över havet. Från dessa berg rinner floderna Nantien, Touk och Níe ner mot havet.

Tokons gamla tro: Tillägnas Draken som representerar såväl ordning som kaos. Familjen sätts i främsta rummet inom den gamla tron. Religionen har sitt starkaste fäste i Rhung-Alari, närmare bestämt i Tokon. Det finns fyra större kulter inom den gamla tron: Drakens utvalda, Felenna-kulten, Sabhrainn-kulten och Tirach-kulten.

Tokonslätten: Tokonslätten är ett stort område i nordöstra Consaber som till största delen består av hedlandskap och djupa barrskogar.

Toktamish: Åldrad nomadhövding i Västlanden, ursprungligen en avfälling än längre västerifrån. Hans krigare härjar Eumo och Momolan.

Tolesce: Ett av de tio magikerhusen i Legio Colonan.

Tolexo: Se 'Rosa Tolexo'.

Tolfte rangens permant semotropiska formelskrift: En magisk ritual (kallas vanligen 'Permanent cartablanca').

Tolkningar av Sorgons profetior': historiskt verk författat av Obrahen.

Tombolo: En sandbank som av väder och vind gjorts till landtunga mellan fastland och utanför liggande ö.

Tomon alari: Alvhäst från Alarinn.

Tomon sunariye: Alvhäst från Sunari.

Tomon: Kallas 'alvhäst' av människorna och är en vacker, tålig och snabbare 'häst' som har lockig man och nästan alltid är vit till färgen. Den tenderar att bli väldigt fäst vid en ryttare, vilket gör att den är mycket trogen till beteendet. Tomon finns huvudsakligen i Sunari där varianten kallas 'tomon sunariye' och i Alarinn där den kallas 'tomon alari'.

Tomoque: Ett momolanskt enhandsvapen med tre långa spetsar formade som ett kors. Används både med en- och tvåhandsfattning.

Tomoque-an: Den större varianten av 'tomoque' som enbart används med tvåhandsfattning.

Tomte: En liten skogslevande pyssling som oftast är klädd i grå kläder och toppluva. Den lever ensam eller med familj under en stubbe, ett vält träd eller i en jordkula och äter gärna blåbär. Tomten bryr sig mycket om naturen, vilket gör att den är en naturlig vän till 'skogstrollet' samt har en mycket stor empati med djuren – främst med vargarna. Förstörs någonting i skogen är risken stor att tomten uttalar sin 'tomteförbannelse'. Utöver denna förbannelse är tomten skicklig inom 'fototropi' – se nedan för tomtebesvärjelserna:.

Tomteförbannelse: En ramsa om tre till sju ord som endast kan uttalas av 'tomtarna' och måste höras av offret. Resultatet av förbannelsen är att något beteende hos offret blir totalt tvärtom; en snål person blir generös, en person som ofta ljuger talar bara sanning, en lugn person blir aggressiv och så vidare. I vissa fall kan förbannelsen drabba offret med otur. Förbannelsens verkan är vanligtvis ett dygn.

Tomtens försvinnande trick: Se 'Riannas totala transparens'.

Tomtens skarpa blick: Se 'Falköga'.

Tomtens varma soppa: Se 'Diodactus övernaturliga hetta'.

Ton: Se 'sabrisk ton'.

Tonro: En ö i den nordvästra delen av den Stora arkipelagen.

Topas: En ädelsten.

Topptorn: Torn som byggs på ett annat torn för att få bra utsikt över omgivningen.

Torden den händige: En sjöman och tillika mytoman.

Torgar klan Zolod hus Mirun: Zoloddvärg som är frijarl över 'Asharihen-Rahls-Unbahr'.

Torgo: Enligt legenderna en mörkhyad magiker från Forion.

Torgos bländande blixt: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Riannas glittrande bländverk'.

Torgug Xoro: Marnakhtirak som är 'frijarl' över 'Chadarians hopp'. Hon är i grunden 'gurgit' men tillsvär sig även den 'samoriska läran'.

Torlin slätter: Slättområde mellan Malásarsjön och de södra djunglerna.

Torlin: Mycket gammalt forntida rike som var beläget på den södra kontinenten väster om Malàsarsjön. Riket stod på sin höjdpunkt 4990 f.D. då behärskar nu hela området runt Malásar-sjön. Riket går under 2810 f.D. då ökenkrigare anfaller. Riket styrdes av en 'Högste Lheng-li', en magikermästare med absolut makt.

Tornerhjälm: Heltäckande hjälm av tjockplåt samt plåt.

Tornering: Ärofylld tävling mellan riddare som ofta pågår i tre dagar. Huvudtävlingen är lanskamp mellan riddare då målet är att få tre lansar. En lans utdelas vid träff, och har man riktigt tur och träffar riddarens hjälmplym utdelas två lansar. Skulle båda riddarna nå tre lansar samtidigt så fortsätter man till någon får fler lansar än den andre, alternativt så fortsätter kampen till fots. Se även 'ringränning', 'sköldränning', 'båtkamp', 'posant' samt 'torneringens drottning'.

Torneringens drottning: En utmärkelse vid tornerspelen som inte alltför sällan tilldelas värdens dotter. Som torneringens drottning får hon äran att dela ut priset till den vinnande 'riddaren' under tornerspelen. I mer sällsynta fall kan torneringens drottning rentav vara priset som tilldelas riddaren.

Tornerlans: En lans utan spets som används vid tornerspel.

Tornerrustning: Helrustning av tjockplåt.

Tornö: Ö söder om Caserions kust.

Tors av Torsgårda: Känd medlem av ätten Gyllendagg. Tillika högste befälhavare över kantonen Rampors bondearmé.

Torsion: Hårdspännt rep som fungerar som drivkraftsmekansim i katabpulter och ballistor.

Torsten: Se 'St Torsten'.

Tosher: Tosherna är den andra stora rasen på den stora södra kontinenten. Det är ett primitivt folk som lever i symbios med naturen. Mycket lite är känt om dem i 'den civiliserade världen', mer än det som har uppsnappats av handelsmän som har mött dem. Tosherna är småväxta, smidiga och snabba. De har en bra uppmärksamhets-förmåga. Det kanske mest framträdande dragen är dels att rasen verkar sakna kroppsbehåring överhuvudtaget och att de har markerade hörntänder, nästan som huggtänder i överkäken. De är mörkt bruna eller svarta i hyn och brukar vara nakna. De har nästan helt svarta ögon.

Touk: Ett överjäst öl från Consaber som finns i en variant som vinner på att lagras.

Touk: Floden Touk rinner från Tokonmassivet ner i Alariviken och utgör gränsen mellan hertigdömena Tokon och Uriens i Consaber.

Trad: En rutt eller en regelbundet återkommande handelsväg.

Traditionell historiesyn: Samlingsnamn på historiesyn, där händelsen är det viktiga medan orsak och verkan sätts i andra rummet. Historikerna sätter stort värde vid namn, titlar och årtal och följer gärna traditionella dogmer vad gäller förklaring av händelseförlopp.

Trance: Ett sätt som schamaner använder sig av för att kunna frigöra sin själ från den bindning som finns till den fysiska kroppen. Trancen kännetecknas av ett drömlikt mentalt tillstånd som kännetecknas av hallucinationer och mental frånvaro.

Transformation: En handling som innebär att man omvandlar ett filament av en viss aspekt till ett filament av en annan aspekt.

Transformator: En komponent i en magisk artefakt som kan transformera filament.

Transformera: Handlingen då magiska filament transformeras till en annan aspekt.

Translation: Ett annat ord för 'transformation'.

Transmutering: Omvandling av en 'substans'.

Trappan utan slut: I den gamla staden Colonan finns en mystisk trappa. Den leder upp genom ett torn i den gamla delen av staden. Det underliga med trappan är att den inte tycks ha något slut. Tornet hålls ständigt förseglat av administrationen.

Trappdans: Dans hos alverna där man ensam dansar upp och ner i en trappa med glada skutt och höjda armar.

Trappstegspyramiden: En väldig pyramid som reser sig på Ashaslätten. Området är högmagiskt för selentropi.

Traumatisering: Ceremoni som ger ett offer en dödlig skada.

Trebuchet: En motviktsdriven kastmaskin som laddas genom att man hissar upp motvikten (oftast en låda fylld med sand och sten) och placerar en slungsten i hävarmens andra ända. När motvikten släpps slungas stenen iväg. Maskinen är mycket otymplig och kan inte flyttas utan måste helt enkelt byggas upp på platsen för belägringen.

Tredje anarkin: Religiös konflikt i Consaber 2960–2961 e.D. Slutar med att Conner X kommer till makten.

Tredje cirkeln: En uppdelning av grader inom Kabalaorden. Delas in i graderna magister, magister filosofus samt magister templi.

Tredje ringen: Grad inom Det vita klostret. En munk av tredje ringen får känna på östanvindens ensamhet och hopplöshet. Munken skall under större delen av året vistas ensam på en ogästvänlig plats, till exempel ett berg, för att lyssna till vindarna.

Tredje stora kriget: Krig mellan alver och dvärgar som påstås ha startats 4910 f.D av alverna som en hämnd mot förbannelsen. Ett flertal alver var emot kriget och gick i exil österut – det var de som kom att kallas léaram. Under kriget tillfångatogs en grupp alver av roghandvärgarna för att arbeta i gruvorna (det var dessa alver som byggde Kraalen-Renk-Roghan). Enligt alverna tog kriget slut efter en vapenvila (som enligt hénea ser som thisms svek), men enligt dvärgarna fortsatte kriget mot de förrymda slavarna ur henéastammen i över 2000 år. Tillslut (2533 f.D) blossade kriget upp igen, och är det som enligt alverna är det tredje kriget men av dvärgarna (och människorna) endast avslutningen på det tredje. Léaram vägrade än en gång att ställa upp på thisms sida vilket gjorde att kriget slutade utan vinnare.

Tredje Thalaskiska Kriget: Krig 1902–1906 e.D. där Thalamur försöker återta Colonan, men drottning Calana IV pressar tillbaka thalaskerna långt in på deras eget område. Thalamurs försvar håller på att bryta samman då hon skjuts av en pil och avlider. Man spekulerar fortfarande om inte pilen beordrades av hennes efterföljare, Connacht III. Trupperna dras tillbaka från Thalamur och allt erövrat återtas av thalaskerna. Connacht III mördas samma år.

Tredje tirakkriget: Krig mellan dvärgar och tiraker som började 2489 e.D med en krigslist av den legendariske tirakschamanen Nifel Hålöga, vilken lurade dvärgarna från Khazim-Renk-Ghor att anfalla Kiaz i en underjordisk gång som tirakerna själva grävt ut, varpå tirakerna med lätthet nedgjorde dvärgkrigarna. Kriget fortsatte ovan jord och dvärgarna fick efter detta en allierad i kraggbarbarerna som hjälpte till i slaget vid svarta floden. Kriget vände dock efter en mycket märklig händelse då delar av klan Drezin gick in på tirakernas sida, ett svek som de flesta dvärgar fortfarande inte kan förlåta. Kriget ändades 2490 e.D efter att tirakernas mystiskt återkomne binderakk Thaar nedkämpats av kung Tirem av Roghan. Dvärgarna lyckades dock inte bekämpa Kiaz, vilken alltjämt är en oroshärd i området.

Tresna: Ett kuperat men bördigt grevskap i hertigdömet Negaidh i Consaber.

Tretoria: Det kyrkligta jargiska namnet på vårmånad (mars).

Tretåstjärna: Ört vars pollen kan fungerar som motgift mot 'purisekret'. Den är relativt vanlig och växer i sumpmark.

Treudd: Ett spjut med tre spetsar, användes ofta inom Coloniska imperiet.

Tribunal: Se 'thakalatribunal'.

Tribunalerna: Se 'Thakalatribunalerna'.

Tribut: De flesta religionen kräver att den troende skänker del av sina inkomster till guden. Ibland kräver religionen pengar i form av mynt – det vanligaste är dock att tributen tar formen av naturabetalning, exempelvis livsmedel, hantverksprodukter eller liknande. Tributen betalas i de allra flesta fall på religionens heligaste dag. Oftast omfattar tributen ofta ett så kallat tionde,.

Triomera Talltirre: En magiker som var principus regus för Formulus-akademien inom Kabalorden.

Triomeras fantastiska gungfly: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Den snärjande kraftens besvärjelse'.

Triomeras skyddande cirkel: En magisk ritual.

Tripod: En trebent hållare för glaskolvar och liknande.

Tristam: Ett starkt och torrt rödvin från den soldiska gården friberg.

Tritos: Se Navare.

Triuvas: Alviska lösa och fladdrande byxor som spridit sig till vissa människokulturer.

Trogen: Utslocknad soldisk adelsätt.

Troglodyt: Troglodyten är en varelse som ser ut som blandning mellan människa, get och gris. Den har grisansikte, horn, getben, människokropp och istället för naglar har de klor. Troglodyter är primitiva och ganska korkade. De är lättretade och våldsamma. De lever till största del i djupa skogar nära bergssluttningar.

Trokka: Ledare för en tirakstam, oftast inom ätten Frakk eller Bazirk. Hon är oftast en gammal kvinna av tiraksläktet, men kan även vara yngre och/eller av trukhsläktet.

Troll: Ett märkligt släkte av stora respektingivande varelser som har ett flertal särskiljande egenskaper – exempelvis deras årliga brunstperiod i maj, deras motvilja för starkt ljus, deras förmåga att regenerera skada och deras förmåga att äta stora mängder föda. De finns tre olika troll; de makliga 'skogstrollen', de egensinniga 'bergstrollen' och de vildsinta 'grottrollen'.

Trollbane: Legendomsusat vapen som är skapt för att utrota alla med grottrollblod, alltså tiraker, trukher och grottroll, men inte gûrder. Den tillverkades av 'Istrin Likätare' på begäran av 'urkhath'.

Trollformel: En annan term för 'besvärjelse'.

Trollhem: Stad i Soldarn med 800 varav de flesta är skogshuggare och pälsjägare. Trollhem styrs av den

gamla tirakkvinnan Garkur Grokk.

Trollhems berg: Hertigdöme i Sodlarn som till en stor del utgörs av Khazimbergens östligaste utlöpare – ett kargt och ogästvänligt bergsområde som dessutom är rikt på troll.

Trollkarl: En primitiv magiker som arbetar självständigt. Trollkarlar bygger inte sin magi på den gängse 'vetenskapliga' magiteorin utan snarare på primitiva föreställningar om andar, demoner och gudar.

Trollkonst: En annan term för 'besvärjelse'.

Trollkorpar: Svarta asätande fåglar som lever på Ashaslätten.

Trollpacka: En kvinnlig trollkarl.

Trollsång: Detsamma som 'galder'.

Trollvarning av tredje rangen: En magisk besvärjelse.

Trombon: En cirefalisk 'basun' med dragbygel.

Tromera: En ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. Tromera är känt för sina vinodlingar och Tromeriskt vin anses vara det finaste som tillverkas i den Stora arkipelagen.

Tropikerna: Området mellan vändkretsarna.

Trubadur: En person som försörjer sig genom sång och musik.

Trugg: Ett tirakiskt silvermynt med samma värde som den jargiska denaren (1,9 gram silver). Truggmyntet är en efterrapning av den cirefaliska dinaren.

Trukher: Den största och starkaste tiraktypen, de är därför oftast de mest framträdande i strid, stammens 'binderakk' är oftast en 'trukh'. De är inte direkt dumma – bara en smula långsamma i tanken. Då tiraksläktet värderar styrka högt så är stammens 'trokka' trots detta ofta av trukhernas släkte. De påstås vara nära släkt med grottrollen, se 'tirakiska skapelsemyter'.

Trukhuppfostran: Träning där trukher lär sig att blicka hotfullt, att gå bärsärkagång och stridsvrålande.

Trukhyxa: En enorm tvåhandsyxa med något plattare bila som används av trukherna.

Trumma: Ett cylindriskt slaginstrument med ett eller två skinn.

Trumpet: En blåsinstrument i metall runt en meter i längd. Ofta är trumpeten böjd så att den inte skall bli så otymplig.

Tråd: En annan term för 'filament'.

Trädgårdarna: Trädgårdarna är ett stort komplex av trädgårdar, samtliga mycket välansade med häckar, små dammar, trädlunder och så vidare. Trädgårdarna ligger i Skugglandet.

Trädmodern: 'Livets godhets' gudinna, inte helt olik 'Jordmodern'. Hon är populär bland cirefaliska bönder och ses ofta som en gudom under 'Cirza'.

Träningssvärd: Ett svärd utan skärande egg som används i träningssyfte.

Träpansar: Rustning av trä; kvalitén varierar mycket beroende på träslag. Se 'amaqen' samt 'bokklath'. Används med fördel till havs tack vare träets flytande egenskaper.

Träskveden: Skog i Västmark.

Träsnidare: En hantverkare som utför fina snickeriarbeten, utsmyckningar i trä och träskulpturer. En rräsnidare tillverkar till exempel skedar, trämuggar och trätallrikar. Se även 'snickare'.

Trästav: Ett enkelt vapen vestående av ett långt stycke trä.

Tsan: Befäst hamnstad i östra Menon-Aun som är avsedd att fungera som försvar mot ödlefolken på andra sidan bergen. Dtaden har stått i två årtusenden och har aldrig blivit intagen. Från staden exporteras slavar, örter och vapen. Tsan har omkring 60.000 invånare.

Tshuhalameth: Drake vars själ fängslades i dess egna reanimerade kropp av nekromantikern Kraden Nanórgona. Lever nu i katakomberna under ruinerna av staden Edron. Kallas av de andra drakarna för 'Den förtappade' då den tycks ha glömt sitt sanna jag.

Tsuso ru'cha: Se 'Dvärgsnoken'.

Tuas: Hamnstad i Miam som exporterar hudar, läder och horn.

Tubkikare: Optiskt instrument för att se på avstånd.

Tuirn: Tuirn är en långsam flod som rinner rakt igenom den sabriska staden Turina.

Tulaner: Oxliknande boskap som lever på Mio-Enara. De är mycket värmetåliga.

Tulien: Alviskt portvin från 'Emori'an do'cenari'.

Tullklarerare: En hamnkontrollant som inspekterar gods som förs in i hamnen. Denna inspektion ligger till grund för tullen som debiteras.

Tum: Grundenheten för längd. En tum är 2,54 cm och förkortas med 'rakt' citationstecken ("). Det går tolv tum på en fot.

Tumar: En grönskande ö i den östra delen av den Stora arkipelagen. På denna ö finns det fornlämningar som verkar nästan identiska med de som står att finna på Boli.

Tumbes Latives: Ett mycket stort och imponerade gravfältet i den jargiska provinsen Lativa.

Tungt armborst: Kraftigare armborst som laddas med hjälp av någon mekanism (kugghjul, hävarm eller liknande).

Tunika: Ett klädesplagg som närmast är ett mellanting mellan en skjorta och en klänning. Oftast knälång. En kortärmad bärs på sommaren, medan en långärmad bärs på vintern.

Tunna: En storvuxen, snabbsimmande makrillfisk.

Tunna: Ett volymmått som motsvarar 48 kannor (125,6 liter).

Tunnbindare: En hantverkare som bygger och binder tunnor av olika storlekar. Kallas 'kypare' till sjöss.

Tunnhjälm: Tunnformad hjälm av tjockplåt.

Tunnland: En ytmått som motsvarar en halv hektar.

Tunnplåt: Tunnare och billigare plåt, se även 'paradrustning' samt 'Iken-Hiran'.

Tupari: Alviskt poncholiknande plagg, populärt bland kvinnorna.

Tuqas: Vindskydd av renskinn som används av veddofolket.

Tur: Ceremoni som skänker tur till en utvald.

Turalian: Se 'Heleie Turalian'.

Turhans klinga: Ett unikt vapen som är ett dvärgiskt tvåhandssvärd av glavliknande modell.

Turin: Grevskapet som omsluter staden Turina i hertigdömet med samma namn i Consaber. Greve är primoden av Turina, 'Faran Dun Malinn'.

Turina fäktskola: Fäktskola i Consaber där duellanter lärs att fäktas med calanasvärd i stridskonsten 'Mason an Turina'.

Turina: Hamnstad i Consaber och den största staden på ön Danbréann. Staden är huvudsakligen känd för hertigen av Turinas fäktskola och stadens ridskola. Turina ligger som ett 'u' på de branta klipporna vid floden Tuirns mynning. Höga trappor gör det möjligt att gå rakt från hamnkvarteren till stadens högsta punkt. Staden har knappt 10.000 invånare.

Turina: Consabers till ytan minsta hertigdöme, men utgör samtidigt en av de rikaste och mest kulturella områdena i Consaber. Ligger på ön Danbréann och innehåller bland annat den viktiga staden 'Turina'.

Turkosen: Handelshus i Colonan. Se 'Charovilad'.

Turmalinberget: Någonstans i Skugglandets mitt reser sig ett blått berg bestående av ädel turmalin. Ovanför Turmalinberget svävar Skugglandets måne; en blek, ofta dimhöljd skära av sprött men alldeles rent silver. Om natten försvinner månen, ingen vet vart.

Tusenårssömn: En ört med sötsmakande blomma. Ur örten kan ett sövande gift framställas.

Tuzan Rim: Asharisk stad med cirka 2.000 invånare. Tuzan Rim uppfördes under 'den cirefaliska erövringen' för länge sedan. Staden är belägen alldeles nedanför en klippsluttning vid en brant och djup vik. I klipporna finns uthuggna grottor som fungerar som handelslager och som förråd åt örlogsflottan. Tuzan Rim är mest känd för sin stora örlogshamn och sin något udda frijarl 'Lemendien Silverfjäder'.

Tvehövdade tjuren: En fruktansvärd varelse som sägs vara Uvithaans avkomma.

Tvehövdade vargen: Värdshus i Pereine. Se 'Veshin Belóir Vargherre'.

Två lansar: Mäktig adelsätt i Soldarn vars huvudman är hertig Basur Två lansar. Ättens förläningar är ett hertigdöme (Kathar) och ett grevskap.

Tyla: En ö belägen i de nordöstra delarna av den Stora arkipelagen. På ön finns två mindre städer på motsatt sida om varandra. Städerna skiljs åt av ett obestigbart berg som klyver ön på mitten.

Tyldon: Se 'Anstir Tyldon'.

Tyndall: Se 'St Tyndall'.

Typ: En annan term för 'aspekt'.

Typer: Uppdelning av tiraksläktet, vilket finns i tre typer, 'gûrder', 'tiraker' och 'trukher'.

Tyrdal Dunmargon: Greve och Consabers skattmästare.

Tystnadens glänta: I djungeln ungefär mitt emellan städerna Voloth och Zigada ligger en glänta. Den är inte stor, knappt tio meter i diameter. Denna plats är en av toshernas absolut mest vördade. Här kan inte ens det starkaste skrik göra sig hört. Inga ljud hörs på denna plats och den som försöker tala ser ut som en mimande pajas.

Tzamakh klan Roghan hus Khunder: Roghandvärg som är kung över det storslagan fästet 'Kraalen-Renk-Roghan'. Elaka rykten säger att han har privata henéaslavar i fästet.

Tzar Balozin: Melorions 'ärkefurst' och därigenom ledare för hela Cirefaliska samväldet. Han har ett gott analytiskt och taktiskt sinne, men ofta brukar hans förakt mot icke-cirefalier svalla över och leda till illa genomförda operationer. För att veta vad som står på i Gordrion har han låtit tillsätta en grupp ur underrättelsetjänsten dit, men det har ännu inte gett något resultat.

Tzarmun Riskoz: Cirefalisk hamnstad belägen längst i norr på 'Vambolien'. Den är en utpräglad handelsstad, med inriktning främst mot spannmål, kött och fisk. Förutom detta är staden även känd för sitt vackra 'Cirzatempel' vars tak är helt byggt i silver, samt för sina många och långa kanaler. Runt 36.000 invånare bor i staden, vilket gör den till den näst största i Melorion.

Tzazil Jorkz: Antikvasist i allvetandets brödraskap. En vetenskapligt lagd magiker som söker efter sanningen vad gäller mörkrets sanna natur.

Tziro Ezir: Kurfurst och primas i staden Cirza Falz.

Tzorem: Det cirefaliska ordet för 'ceremoni'.

Tzorfalz: Cirefalisk stad i Gordrion som fungerar som en utpost österut. Staden har ett stort tempel – större än 'Casemians' och det är inte ovanligt att cirefalier trogna 'Cirza' vallfärdar hit för att se templet och dess samling med reliker som sägs vara Cirzas. Dessa hittades i bergen en bit utanför staden. Huvudnäringen är annars en omfattande spannmålsodling och boskapsskötsel, vilken förser nästan hela Gordrion med spannmål. Det bor omkring 7.000 invånare i Tzorfalz.

Tzorlack-rullarna: Tzorlack-rullarna är Cirzatemplets heliga skrifter. De består av ett stort antal skriftrullar som finns bevarade i den heligaste av alla kamrar djupt under övertemplet i Ciremelo. Endast ett fåtal har tillgång till kammaren. Kopior på skriftrullarna finns även i övertemplen i Gordrion och Caserion. Dessutom är det vanligt att handelsstädernas stortempel har vissa delar av tzorlack kopierade. Rullarna blir bara fler och fler, med nya instruktioner och regler att leva efter. Hur dessa nya rullar kommer in i kammaren vet ingen – en dag bara finns det en ny rulle där. Vissa tvivlare påstår att det inte alls är Cirza som nedstiger till Mundana för att bidra med sin vishet utan att det bara är en girig och skrupelfri storprimas som smyger ned med nytecknade rullar.

Tzorveh: Det cirefaliska ordet för 'qadosh'.

Tzorza: En tzorza är fullvärdig präst inom Cirzatemplet som har rätt att utföra de religiösa ceremonier som samfundet påbjuder.

Tzorzas kniv: Heligt föremål inom Cirzatemplet. Helig operationskniv som ofta används inom avancerade kirurgiska ingrepp.

Tzoyn-aaz: Livsstadium hos ödlefolket. Tzoyn-aaz stadiet råder i regel från deras kläckning till 12 års ålder.

Tzoyn-dool: Livsstadium hos ödlefolket. Tzoyndool stadiet tar i regel sin början efter 10 års ålder och varar ungefär till 24 års ålder. Det som driver alla tzoyndool är att de till slut skall få äran att föra livets gåva vidare i äggkläckningskamrarna.

Tzoyn-eez: Livsstadium hos ödlefolket. Där man tilldelas de farligaste uppgifterna eftersom man redan fullgjort sin plikt i samhället. Tzoyn-eez ser det också som sin uppgift att förbättra samhället som de lever in. Det händer därför att vissa okonventionella tzoyn-eez lämnar ödlefolkets samhälle för att ge sig ut i världen och ta lärdom av vad de ser. Om man någonsin skulle möta någon av koyn-aaz utanför deras gränser så är det troligt att det förmodligen är en sådan.

Tzoyn-naz-draazka: Livsstadium hos ödlefolket. Ett könsmoget stadium och det är nu dennes uppgift att lägga ägg för att föda nya medlemmar av kastet. Faktum är att koyn-aazens kropp vid denna tid genomgår en fysisk förändring och instinktivt kan denne befrukta sig själv.

Tzoyn-zuut-zeek: Livsstadium hos ödlefolket. Detta är det sista stadiet i fysisk bemärkelse för alla koynaazs. Deras kroppar är nu slitna och förverkade och de kan inte längre utföra de sysslor som förväntas av deras kast fullvärdigt.

Tårarnas bok: Imaytemplets heliga skrift.

Tårarnas bägare: Ett heligt föremål hos missionärerna från Forion. Varje Imaytempel har en Tårarnas bägare. Den trekantiga basen symboliserar mödrarna, det runda skaftet Selif och den femkantiga skålen sönerna. Den som dricker ur Tårarnas bägare får en vision av Imays goda ljus, motsvarande effekten av ceremonin Välsignelse.

Tårarnas fall: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ymniga nederbördens välsignelse'.



û: Fonem inom sakhra som på Takalorr uttalas som 'ö', på Asharina som kort 'u' och i vissa dialekter som 'y'.

Uad: Forianska namnet på mars.

Uakh-ele: Ört från staden Dhuk som sägs göra att man lever längre.

Ubar: Den godtrogne, Den barmärtige. Broder till Palliata.

Ubhan-Kharr: Orakelplats en dagsmarsch väster om 'Tiban'. Den som anses värdig får besöka oraklet som är en sagitaur, Efter att denne svarat på en fråga så tvingas besökaren svara på en av sagitauren ställd gåta – blir svaret felaktigt så dödas besökaren omedelbart.

Ubheanaidh: Draken som härskar över stasis och kaos. Dyrkas i 'den gamla tron'. Fiende till 'Tirach'.

Ubheanni: Den gamla trons namn på gudafolket, den stora Draken barn och dem som räddade världen från den stora fienden.

Uda: En prunkande ö i den södra delen av den Stora arkipelagen. Ön är känd för sin vintillverkning och sina fyndigheter av koppar.

Udar: År 584 f.D. talar profeten Udar om den ende guden, Daak, i staden Tibara. Hon genomför flera mirakel och anklagar den jargiske kungen för helgerån. Udar dör martyrdöden genom korsfästelse.

Udekanda: Det kyrkligta jargiska namnet på vintermånad (november).

Udenov-Athix Calas: Taup som är 'Kabalaordens' 'principus orbis' och därmed Ebhrons statsöverhuvud. Ingen utom möjligtvis han själv vet hur gammal han är, klart är dock att han varit med i Kabalaorden i 72 år och innehaft posten som principus orbis i 26 av dessa. Han är helt ointresserad av utrikespolitik, men han driver frågan om Kabalaordens utvidgande hårt. Athix är fruktad för sin genomträngande blick och han kännetecknas av sin starka misstro gentemot andra människor.

Uekka: Dödens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah'.

Ugarr: Havets 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah', viktig för bazirktirakerna.

Ugeros: Rik handelsman i staden Sung.

Ugg: Se 'Jarro Ugg'.

Ulfsic Snickare: Asharisk överjarl 2069 e.D.

Ulia: Renguden enligt raunlänningarnas religion.

Ulixis: Känd jargisk släkt.

Ultima opus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut alkemi och olika alkemiska processer. Akademien tillverkar också olika magiska artefakter för kabalans egna bruk.

Ultor: En ultor är ett reanimerat lik. Dess kött ruttnar sakta samman och sprider en otäck stank av förruttnelse omkring sig om den inte balsameras. Den rör sig smidigt och kan utföra komplicerade handlingar. En ultor kan fungera som en vanlig vakt eller soldat till en nekromantiker. Deras andra funktion är som spårare och dräpare då den kan känna närvaron av ett i förväg utvalt offer. Ultor är en lägre vandöd.

Ulug Stjärnskådaren: En bazirktirak, framstående magiker och siare i Västlanden.

Ulv: En stor och besjälad vargliknande varelse som lever i tempererade skogar nära släktingen vargen. Den tar sig ofta rollen som ledare över vanliga vargar och jagar tillsammans med dessa – det brukar gå minst dussinet vargar per ulv. De har god kontakt med gûrderna och ogillar starkt de svekfulla grottrollen. Ulven kan ofta tala det lokala språket, men med en såpass kraftig brytning att den är ytterst svårförstådd. Bör ej förväxlas med 'varulv' eller 'vulfen'.

Ulvarna: Ett piratband som med Takalorr som huvudbas ger sig ut på jakt över Mundanas hav. Alla medlemmar av besättningen är Bazirktiraker. Ulvarnas ledare är 'Thaar'.

Umaerna: Ett magikerkunnigt prästerskap som styrde i det forna riket Dabu.

Umak Långkäft: Den mest håriga och storkäftade av alla tiraker, mest känd för 'plundringen av Falano'.

Umbra: En avgrundsdemon som liknar en mörk skepnad som kan ta sig in genom dörrkarmar, nyckelhål och andra små springor. Den njuter att sluka mänskliga kroppar och själar men för att göra så måste den ta fysisk form. För dess fysiska form, se 'ond skugga'. En umbra tar skada av kraftiga ljusskken och tillintetgörs omedelbart av solljus.

Umbura: En stor enmastad tirakisk krigsgalär med ramm och enterbrygga. Längden kan variera från 27 till 37 meter.

Umeran den Starke: Rikskonung i Soldarn 2812–2855 e.D.

Umeran II Wackt: Rikskonung i Soldarn 2867–2871 e.D.

Umeran III: Rikskonung i Soldarn 2872–2895 e.D.

Umeran IV: Rikskonung i Soldarn 2896–2912 e.D.

Umeran Wackt: Adelsman i Soldarn som är mycket trogen konungen och ansvarar för flottan.

Umeran: Soldiskt halvtorrt vitt vin från umerans kulle som nästan uteslutande dricks av adeln då det är mycket dyrt.

Umin: En skogsklädd ö belägen inne i Stora arkipelagen. Trots öns ringa storlek sägs det finnas enhörningar där. Ingen har dock lyckats få syn på någon, trots ihärdiga försök, på många, många år.

Umkaz: Magikandidat inom Cirefaliska samväldet.

Umma: Hamn.

Umre: Kvinnlig magiker inom Cirefaliska samväldet, den manliga motsvarigheten är 'umza'.

Umza: Manlig magiker inom Cirefaliska samväldet, den kvinnliga motsvarigheten är 'umre'.

Umziir: En cirefalisk doktor i ämnet magi.

Unda: Skaparguden. En av de gamla gudarna i Asharinaområdet. Dyrkas av det hemliga sällskapet Eifremerna.

Underbarnet från Quaran: Se 'Nawan Ben Hayel'.

Undergörare: Klass hos dvärgarna som innefattar magiker- läkar- arkivarie- och prästyrken. Klassens överhuvud kallas 'stenens hjärta' och är representerat i de äldstes råd (se 'hokh').

Underjorden: Få platser är så mytomspunna som underjorden, denna dolda plats där de döda kan ta fysisk form och både vidröra och tala med de levande. Många kulturer anser att underjorden är det samma som dödsriket, och att det är dit man skall färdas om man vill finna en död vän eller sin dräpta käresta. Endast ett fåtal expeditioner har vågat sig ned i underjorden. Det finns ett antal platser på Mundana som tros vara nedgångar till underjorden bland annat i Gordrions gruvor, gudinnan Mahktahs tempel på Takalorr, den Meloriska ön Farz Malozi och helvetetshålet i västerlanden. Ytterligare nedgångar tros gå att finna om man söker sig nedåt i naturliga grottor och håligheter.

Underskeppare: Andre rorsman på ett örlogsfartyg.

Undin: En elementarvarelse vars kropp består av vatten och som skapas med hydrotropi.

Undinha: En vattenande som förekommer i den ashariska ursprungsbefolkningens religion.

Unfurt: Tirakiska ordet för 'babord'.

Ungdomens källa: En magisk ritual.

Uni: Det språk som talas på Kryddöarna.

Unik reanimation: Med denna process tar man hjälp av avgrundens krafter i skapandet av en vandöd. Varje unik vandöd har en helt egen process som måste läras separat. I övrigt fungerar den exakt som en vanlig reanimation förutom att man måste utföra ett besjälat offer till avgrunden och ta del av dess kraft när man alstrar de nekrotropiska filamenten. Unik reanimation är mycket ovanligt och anses vara en ondskefull gren inom nekromantin.

Unika vandöda: Vandöda varelser som skapats med hjälp av avgrunden. Dessa är vanligen kraftfullare än andra vandöda.

Universella lagar: Universella lagar är de lagar som skapats av tidens väsen Aeon. Även om gudarna fängslat Drömmaren i en bur skapad av grundkrafter kan de aldrig, hur mycken kraft de än uppbådar, rucka på de universella lagar Aeon skapat. En av dessa lagar är balansens lag, vilken säger att allting strävar mot jämvikt. Till exempel måste all magisk energi som används alstras någonstans ifrån och all dränering av en kraft måste ersättas av en annan. Till exempel ersätts den biotropi som lämnar människan vid dödsögonblicket av nekrotropi medan den kryotropi som försvinner ur en smältande isbit ersätts med termotropi.

Universitet: På de flesta universitet runt om i Mundana, med undantag för de jargiska universiteten, finns som regel en institution eller en fakultet som forskar och undervisar i de magiska ämnena.

Unolalai: Huvudstaden på Kryddöarna med ungefär 12.000 invånare. Staden är en plats för riklig handel.

Unolalais råd: Råd där varje handelshus på Kryddöarna finns representerat och där röstlängden fastställs på nytt vartannat år efter vilken ekonomisk omsättning respektive råd har.

Uppgående stjärnans eviga fall: Legend som beskriver den alviska förbannelsen som en hämndaktion av drezindvärgarna efter 'andra stora kriget'. Legenden förtäljer att ett flertal mäktiga drezinmagiker vävde så kraftig magi att hela Khian-Renk-Drezin föll samman.

Upprorshären: 'Vrimizikiels' upprorshär.

Upptäckandets glädje: Ceremoni som gör att man kan upptäcka ett föremål inom en viss räckvidd.

Ura: En karg ö i den södra delen av den Stora arkipelagen.

Uradh-Tem: Stor djungelflod på den södra kontinenten som har sina källor i Belus dal.

Urag-Ghan: En handelsplats belägen vid Raun-floden, söder om Eyrenskogarna och Kraggbergen. Handelsplatsen styrs av eyrentigrinnorna och är avsedd att vara en neutral plats där barbarfolken i norr – främst kraggbarbarern och raunlänningarna – kan handla med de mer civiliserade folken i söder, för tillfället Drunok.

Uragherr: Samlingsnamn på tirakiska spel som går ut att på något sätt flytta stora föremål som stenblock och trädstammar. Man vinner på olika sätt i olika spel, som att ha störst hög, flytta över sina föremål till motståndarens sida alternativ inringa motståndarens föremål.

Urak: Trollens gud. Bergens härskare. De mörka varelsernas gud. Urak tål inte ljus och lever enligt legenden i en djup grotta under en nordlig bergskedja.

Urath Begal: Ledaren för piratbandet 'Okurerna'. Urath är damarier och leder sina män efter 'visioner' som skänks honom från aboraten, Daak själv eller hans tjänare.

Urath: Forntida rike som 3505 f.D. splittras i tre delar. Övre Urath blir Dorosh, mellersta Urath blir Merun och lägre Urath blir Lemira.

Urath: Jargisk stad belägen i provinsen Rankun. Urath är känd för sin sjukdomsbotande hälsobrunn. Staden har 3.000 invånare.

Uraz: Liten hamn sydväst om Takalorr.

Urekeny: Skog i Consaber öster om Rinyaskogen.

Uria: En snabb och farlig flod i Consaber som löper från Urmamassivet till Thalahavet.

Uriel den Sorgsne: Drakväktare.

Uriens: Flod i Consaber som rinner ned mot västkusten från Urmassivet.

Uriens: Hamnstad i Consaber vid floden Urias utlopp. Handel är den huvudsakliga näringen för de 8.000 personer som bor i staden.

Uriens: Consabers till ytan största hertigdöme, känt för sin taktiskt skickliga hertig Nagor Cretèten som styr över konungens här.

Urilo den Tyste: Drakväktare.

Urkhath: Demonynglen som ses som 'Mahktahs' främsta fiender, vilket lett till att det är tabu bland tiraker att syssla med 'demonologi' (undantaget 'dwarkkas'). Urkhath sägs i begynnelsen ha härskat över Takalorr, men efter att besegrats av Mahktah så blev de överlevande demonynglen fängslade i tempel utspridda i världens alla hörn tack vare vindens ande 'Orgga'. De främsta tirakiska hjältarna under kampen mot demonerna var 'Ghaan', 'Eldor', 'Khaazakk' samt 'Xara'.

Urladdning: En annan term för 'dissipation'.

Urma Bréann: Halvö där Consaber ligger som

Urma Bréann: Halvö i norra Consaber som har mycket varierande terräng. Dess centrala delar utgörs av det otillgängliga Urmamassivet med sina snöklädda toppar. Norr om 'Urmamassivet' finns 'Rinyaskogen'. De södra delarna finns bördigs slättmark som blandas med områden av kuperad terräng och mindre lövskogar. De västra och nordöstra delarna är mestadels karga och klippiga bergs- och hedlandskap. Det finns dock en hel del bland skog även i detta område. Urma Bréann är till största del befolkad av tokon och perenner.

Urmamassivet: En bergstrakt på Urma Bréann i Consaber som sträcker sig som mest 1.400 meter över havet. Bergsmassivet är högt, svårtillgängligt, snötäckt och öde. Området högt uppe i bergen kallas 'Olanden' och står utanför Consabers kontroll. Här lever en hel del tirakstammar som då och då gör räder ner i Consaber.

Urosbukten: Bukt i norra Ebhron, öster om 'Nitor'.

Ursin: En gigantisk intelligent björnliknande varelse, som lika gärna kan gå på två ben som på fyra. De är aggressiv till sin natur och äter praktiskt taget allt utom andra björnar, vilket gör att den är oerhört farlig att möta. Olikt andra björnar går den oftast inte i ide.

Urskogssänkan: Öster om Nada finns en märkvärdig sänka belägen 300 meter lägre än det omkringliggande landskapet. Nere i sänkan finns en tät och fuktig urskog bestående av underliga träd, avgjort inte hemmahörande i Asharien. De som vågat sig ned i djupet har återvänt som lallande galningar – eller som stela lik. Många återvänder inte alls.

Urukan: Grokk Härjarens ökända piratfartyg. Urukan är en mycket snabbseglande kaga.

Urukan: Tirakernas ord för storm.

Uruvid II: Kung i Drunok. Dödad i strid mot upproriska folkstammar nordväst om Drunok. Rykten säger att förklädda jargiska soldater skulle ha funnits bland de infödda krigarna.

Usalsia: Mäktig ätt på Lalasta.

Usiqaa: Veddofolkens hus, vanligen bestående av sten och torv.

Usula: En ö med vacker natur i de södra delarna av Stora arkipelagen. Där finns ett egendomligt valutasystem, de största träden på ön används som betalningsmedel. De huggs dock aldrig ner, för då skulle de tappa sitt värde.

Uter: Ett grevskap i centrala Calana i Consaber. Har ett bördigt landskap tack vare många vattendrag och fuktiga vindar. Damm- och ålfiske är viktiga vid sidan av jordbruket.

Uthar: Se 'St Uthar'.

Utmark: Ett kuperat område mellan Kraggbergen och Mithera. Landet är vilt och otämjt, och det sägs att trollkungen 'Oddhoder' härskar över dess karga kullar. Det går rykten om drakar och drakskatter, trollkarlar och magi, monster och varelser och inte minst troll och tiraker. Utmark är ett legendernas land, där oförvägna äventyrare kan vinna mycket men även mista allt.

Utommänsklig utpekning: Ceremoni som visar var närmaste besjälade varelse finns.

Uvithaan: Mytisk halvgud som besegrades av Khshathra och Karmaith.



Vaci: Ebhronitisk maträtt bestående av styckat kött som kokas tillsammans med pepparfrukt, koriander och bönor.

Wackt: En gammal före detta kungaätt i Soldarn vars huvudman är hertig 'Umeran Wackt'. Ättens förläningar är ett hertigdöme ('Daan Hammal') och tre baronier.

Vadderat läder: Mjukt eller härdat läder som vadderats, se 'liemza', 'falassi' samt 'moset'.

Vadderat tyg: Rustningstyp av tjockt och slitstarkt tyg, vanligen dubbla lager linne med stoppning. Se även 'gambesson' samt 'kampskört'.

Vadmal: Kraftigt valkat ylletyg. Det vanligaste materialet till allmogekläder.

Vagnbyggare: En hantverkare som bygger vagnar, kärror, skrindor, hjul och slädar.

Vagnda: Familj i Thalamur som lever nära staden Mashoro. De är beryktade för att syssla med nekromanti och andra skumma metoder.

Vagnen: Stjärnbild på himlavalvet som symboliserar nomotropi.

Vahad: Forianska namnet på januari.

Wahan Rû: Mûhadinsk handelsman från staden Jen.

Vaithi: Öriket Tarhais huvudö och den plats där den heliga vulkanen Ahidi.

Vakari: Tresträngad och korthalsad luta hos kiriyaalverna.

Vakter: Ett sätt att dela in dagen. En vakt är fyra timmar lång, och det går sex vakter på ett dygn. Dessutom går det åtta glas på en vakt, där varje glas är en halvtimme.

Vala: Ett annat namn på en sierska.

Valaut av isbjörnjägarnas stam: Man av veddofolket som är känd som den främste jägaren som alltid fäller sina byten. Det ryktas att han en gång till och med fällde en sabeltandad snötiger på egen hand.

Valdagen: Högtid inom Cirefaliska samväldet som firas med lokala festligheter i samband med valet till 'ciretoz'.

Valduren: En pälsbeklädd, halvmeter stor, hundliknande varelse som lever i de norra delarna av Sunariskogen. Valdurens huvud är beklätt med två mindre horn och den långa yviga svansen liknar mest en rävs. Valduren är traditionellt ett vilt levande djur men en del thism har lyckats tämja hunddjuret och använder den som jakt- eller vakthund.

Valen: Hamnstad på Ebhron.

Valentin Artol: Rektor för det stora universitetet i Chadarians hopp.

Valerie den Ärliga: Drakväktare.

Valif: Mûhadinsk fiskrätt.

Vallfart: I många religioner är resor till heliga platser en viktig del av den troendes liv.

Vallört: En bredbladig och storblommig ört, med smal klocklik krona. En dekokt på rötterna har helande egenskaper.

Vambolien: Den nordligaste och viktigaste av de tre större öarna i Melorion. Den behärskades länge av 'ödlefolket' och dess mänskliga tillbedjare. På 2000-talet före Daak enades människostammarna i revolt mot ödlorna och 'Koyn'. Templet brändes och drakgudens allra heligaste vräktes i träsken och havet. Stammarna blev ett folk: cirefalierna. Under de därpå följande tretusen åren stred cirefalierna mot tiraker och expanderade ytterligare för att slutligen bli det Cirefaliska samväldet. Ön präglas av sitt behagliga klimat och sin tack vare konstbevattning bördiga jord. Vambolien är den vackraste av öarna och har ett mycket rikt växt- och djurliv. Mitt på ön finns en stor skog vid namn 'Ciredaliz' vars areal successivt minskas allteftersom behovet av ved ökar. Vamboliens kust består av fina sandstränder, förutom i nordväst där höga och karga klippor bryter av landskapet mot havet. Det finns fem städer på Vambolien; 'Nahrzmel Krack', 'Remrim', 'Tzarmun Riskoz', 'Zamm Mian' samt huvudstaden 'Ciremelo'.

Van Culnar: Grevlig damarisk ätt. I sitt fäste i de bistra Khazimbergen bidar ättens nuvarande huvudman sin tid.

Van Duncarck: En damarisk adelsätt.

Vanarer: De flesta människor i området från Jargiska kejsardömet i väster till Consaber i öster tillhör det vanariska folkslaget. Vanarerna är spridda över stora delar av Mundana och ofta uppblandade med andra folk. Vanarer är ljusa i hyn och kan ha en varierad uppsättning hår- och ögonfärger, även om svart hår är ganska ovanligt. Deras kroppsbyggnad är normalt ganska kraftig, men inte exceptionell på något sätt. Andra vanliga drag är tunna läppar och normal kroppsbehåring.

Vandrande riddare: En typ av riddare som ofta livnär sig som legosoldater och därmed kämpar mot betalning. Många reser också vida omkring för att visa upp sig på torneringar och vinna ära. Det finns även vandrande riddare som inte tagit emot riddarslaget men ändå gjort de ridderliga idealen till sina. Dessa vandrande riddare har inga lagstadgade privilegier, men det händer ofta att de behandlas med samma respekt som 'riktiga' riddare – det är ju svårt för vanligt folk att se skillnad.

Vandrarna under stjärnan: En udda och från samhället utstött orden startad av pyaralverna för att följa aftonstjärnans gång. Numera finns det även människor i orden.

Vandringssav: En drog som utvinns ur saven på pomeranströdet. Vandringssaven har hungerstillande egenskaper.

Vandringsstjärnan: En vandrande stjärna som syns mycket svagt. Den rör sig långsamt över himlavalvet och har en icke varierande bana.

Vandringsstjärnor: Vandringsstjärnorna är stjärnor som olikt fixstjärnorna i de olika stjärnbilderna rör sig över himlavalvet. Vandringen kan ofta synas irrationell och svårtolkad – det händer att vandringsstjärnor rör sig 'baklänges' eller i cirklar – men alla erfarna astrologer vet att vandringsstjärnorna uppträder efter fastställda mönster. Dess rörelser kan därför beräknas. De kända vandringsstjärnorna brukar benämnas 'Vandringsstjärnan', 'Aftonstjärnan', 'Stridsstjärnan', 'Fågelstjärnan'. Vissa astrologer brukar även räkna solen och månen som vandringsstjärnor.

Vandöd: En vandöd är ett lik som 'reanimerats' med 'nekromanti'. Det finns flera olika typer av vandöda och de varierar i styrka och kunnande. De allra mäktigaste vandöda är besjälade. Se 'lägre vandöda' och 'högre vandöda'.

Vandödas förtäljare: Ceremoni som visar var närmaste vandöda finns.

Vanem: En klippig ö i den östra delen av den Stora arkipelagen.

Vanhelga: Ceremoni som förstör en helig plats.

Vannas handelsbod: Handelsbod i den soldiska byn Lundnäs. Handelsboden säljer salt, rep, glasvaror, olja, tobak, säckar, såpa och honung.

Vansinnets krig: Krig mellan mellan Damarien och Melorion som utbröt 2596 e.D. Melorierna vann och Damariens vansinnige kung dödades.

Vansker: Ett annat namn för 'västmarkare'.

Vanskmar: Ett äldre namn på 'Västmark'.

Vansnäs Gård: Ett gästgiveri i byn Lundnäs i soldarn. Det finns sovplats för cirka dussinet gäster och matdelen rymmer nästan 30-talet gäster.

Vapenmästare: En person som försörjer sig på att lära ut sina konster eller på att duellera för sin egen eller någon annans räkning.

Vapensmed: En hantverkare som smider vapen av metall. Vapensmeden vet också hur man härdar och slutbehandlar för att få vassa och starka vapen.

Varaktighet: Varaktigheten visar hur länge besvärjelsens effekt varar.

Varbivax: Ett lömskt gift som tillverkas genom att en svärm av varbin bränns inne i sin kupa. Vaxet som rinner ut tappas på flaska och används sedan för att till exempel impregneras i rökelse och stöpas till ljus. Röken är sövande.

Warg: Rikskonung i Soldarn 1498–1511 e.D.

Warg: Utslocknad soldisk adelsätt.

Warga Zarndotter: Se 'Kapten Warga'.

Vargen: Stjärnbilden på den norra hemisfären.

Vargens folk: Stam av kraggfolket.

Vargman: Se 'vulfen'.

Vargon den äldre: Författare som skrev boken 'De rauniska krigen' som de rauniska krigen som berättar om hur raunlänningarna slogs tillbaka, och hur nya coloniska gränsfort restes allt eftersom barbarerna trängdes undan norrut.

Vargriddarna: Riddarorden från Damarien som försatts i exil av 'Thamas Envåldshärskare'; delar av orden har därför som syfte att avsätta storfursten.

Vargtass: En av få berömda levande henéa. Han är hövding över en klan i Kamor och var den som tillsammans med femtiotalet krigare drev ut jargierna från området.

Vargtassens stam: Stam raunlänningar som är ganska stor och lever centralt uppe på slätterna. De är ganska omtyckta bland andra raunlänningar, och anses ofta som visa och diplomatiska. Deras förfäder sägs också ha varit de första som tämjde horndrakar.

Vargört: En liten träaktig buske med stora taggar och blågrå bär som avger en stickande doft. Saften från dessa brukar populärt strykas ovanför dörrposter inför vinterhalvåret för att hålla diverse odjur borta.

Variso: Jargisk stad belägen i det jargiska distriktet Daro i provinsen Jargien. Staden har drygt 5.000 invånare.

Varma källorna: Öster om Ral-Isur finns det en plats där varma källor och gejsrar existerar i ett stort antal. I källornas centrum reser sig en stor klippa och på dess topp är en mindre fästning uppförd. Denna plats är beskyddarnas högsäte.

Varney: Ö invid sydvästra Danbréann.

Warrdhurk: Mortuachdrake fruktad av raunlänningarna då han tros vara ett uttryck för krigsgudens vrede.

Varsebli djur: Ceremoni som visar var närmaste djur av en speciell sort finns.

Varsel: En psykisk föraning som förmedlar ett eller flera järtecken.

Vartakh: Dvärghus som genom förmånliga handelsavtal har fått stort inflytande i Colonan.

Varulv: En bestialiska varelse som viljemässigt kan byta skepnad från människo- till djurliknande. Oftast är djurformen vargliknande, men det förkommer även lejon- eller björnliknande varulvar. I sin människoskepnad är det svårt att märka att det är en varulv, men det går att upptäcka då varulven aldrig kan lära sig människospråk. Det är mycket svårt att döda en varulv, då den effektivt helar sina skador, förutom skador orsakade av magi, eld, silver eller helgade vapen. Man kan tillverka ett gift av örten 'belladonna' som endast fungerar på varulvar. Ju närmare fullmåne det är, ju svårare har varulven att anta människoskepnad. Skall icke förväxlas med 'ulv' eller 'vulfen'.

Varuna: En vanlig människa som nådde apoteos genom att hon lyckades uppnå totalt kunnande. Dyrkas inom Allvetandets brödraskap.

Varv: Ett ställe där fartyg och båtar byggs, riggas och repareras. Är ofta utrustade med brobänkar, kranar, stapelbädd och diverse annat. På större varv kan även tidvattendockor finnas.

Vasall: En ädling underställd konungen eller en mäktig 'länsherre' i ett feodalt system. Vasaller som lyder närmast under monarken benämns kronvasaller. En vasall som lyder under en annan vasall kallas undervasall. Observera att en undervasall kan ha flera egna underva-

saller. Vasallerna bildar vanligtvis ett adelsstånd där ämbetena antingen går i arv eller på annat sätt hålls inom ståndet. Se även 'adel' samt 'feodalism'.

Vathar klan Ghor: Ghordvärg som sägs vara den som skapade dvärgaölet 'kvasr'. Än idag brukar det skålas för Vathar då ölen dricks.

Vattenklot: Små hål på undersidan och en kedja så att det kan hållas som en pendel. Gör att man kan alstra hydrotropi.

Vattenliggare: Stora tunnor i vilka färskvatten förvaras i skeppets nedre delar.

Vattenmagiker: Ett annat namn på en 'hydromantiker'.

Vattenrot: En ört med blodstillande egenskaper vid stryphals.

Vattnets barn: Vad drakarna kallar melusinerna för.

Vattnets välsignelse: En magisk besvärjelse.

Vattuklocka: En trattformad blomma som växer i Sunariskogen. Dess blad dryper av purpurfärgat sekret som har hallucinogena egenskaper.

Vattuskräck: En sjukdom som överförs genom bett. Sjukdomen ger allvarliga kramper.

Vazago: Ruinstad i Västmark belägen tre dagsmarcher öster om Rampor. Vazago var en av det gamla Ramoras tre kungastäder.

Veddo: På isvidderna absolut längst i norr finns veddofolket, ett seg och envis folk som kämpar mot naturen och det kalla klimatet. En veddo är ganska kort, kompakt och är mycket seg och tålig mot det ogynnsamt klimat och även mot sjukdomar och gifter. De är ljusa i hyn och har vanligtvis ljust hår, blont eller rött. Ögonen är också de ljusa och vanliga färger är grönt och blått. Ögonen skyddas dessutom av hudveck och tycks sakna ögonvita – detta förhindrar att veddofolket blir snöblinda. Dessutom verkar de se mycket bra, speciellt i mörker. De är ganska rikligt kroppsbehårade.

Vedra: En sorts stenklubba med tvinnat skaft.

Vedyxa: Den större varianten av 'handyxa' som oftast används av skogshuggare.

Veísidh: Léaramklan som är mest kända för att ha infört svärdet 'carwelan' i den alviska arsenalen. Thism hävdar att svärdet är deras då det var deras hjälte som först använde vapnet. Léaram hävdar dock att Carwelan endast hittade vapnet och att det var de som skapade det nya svärdet efter en förlaga av Carwelans gamla svärd. Veísidhs 'bréacam' är röd och gul.

Vekei: Tarhais största stad och tillika huvudstad är Vekei. Denna hamnstad rymmer dryga 20.000 invånare och är den främsta port Tarhai har utåt mot världen.

Wekzi: Stort tirakiskt handelshus, se 'Brakka Wekzi' 'Karkraza av Wekzi' samt 'Nihtor Wekzi'.

Veliam: Mousserande blått alviskt vin, tillverkas i stor skala i 'Emori'an do'cenari'.

Vell: Cirefaliskt tempel.

Vellkaz: En cirefalisk magistudent.

Vellkeir: 'Cirzatemplets' motsvarighet till 'munk'.

Vellmaer: 'Cirzatemplets' motsvarighet till 'nunna'.

Veneficium: Jargiska ordet för häxkonst.

Veneh: Forianska namnet på augusti.

Veni: Det gamla coloniska namnet på fridag (fredag).

Venistuvning: Fiskrätt från Consaber.

Ventus: Kallas även 'vindarnas språk' och talas av såväl 'grip' som 'pegasus' och.

Weqimol: En något kortare variant av 'pik' som används inom Momolan.

Verduhrakh: En lumiandrake som sedan 2618 e.D. varit Consabers regentförsamlings talman. Sir Verdurakh är också professor emeritus av huset Cuvri'an inom Legio Colonan. En av hans uppgifter är bland annat att hålla koll på ädlingar och ofrälse för att säkerställa Konungens position och rikets säkerhet. Genom sina omfattande kontakter, skarpa sinnen och stora inflytande kan han därmed sägas ta platsen som rikets 'hemliga polis'. Verduhrakh är röd med rostbruna strimmor från ryggraden.

Verihk: Jägarkastet hos rurahkerna. Deras uppgift är att jaga och försörja storfamiljen.

Vermithrax: Denna mortuachdrake, kallad 'Den stora dödens skugga' av tokonbarbarerna då det sades att han brukade förhindra katastrofer genom att jaga självaste dödens ande på flykt, har nu inte setts på över 200 år.

Vern Storbonde: Asharisk överjarl 2693–2734 e.D.

Verrete: Se 'St Verrete'.

Verus-akademin: En akademi inom Kabalaorden som lär ut historia, filosofi och diplomati. Chadarians hopp i Asharien.

Veshin Belóir Vargherre: Värdshusvärd på värdshuset Den tvehövdade vargen i Ireda (som ligger i Pereine). Veshin är en gammal äventyrare som framförallt är känd för sin förmåga att kunna tala med vargar Veshin har lagt stridsklubban på hyllan, men berättar gärna om sina äventyr för hugade gäster.

Vestoris: Känd jargisk släkt.

vhic: Betyder hus hos thism, och är deras motsvarighet till det alviska 'hushållet'.

Vhigilah: Mytisk halvgud som besegrades av Khshathra och Karmaith.

Vhyma: Råttliknande varelse från Skugglandet.

Via: En kejserlig jargisk landsväg.

Via: Gudinna som dyrkas av befolkningen på Kryddöarna och som anses vara modern till allt liv. Han har många förknippningar med erotik och kärlek.

Vibration: En viktig faktor som kontrollerar essensernas fysiska egenskaper. Det finns nio resonansriktningar som vibrationerna kan uppträda i.

Vicoshira: En alvisk sköld som ser ut som en smalare riddarsköld som finns i en variant tillverkad av serineträ och en annan av alvglas.

Victaron: Colonans och kanske hela östra Mundanas mest kända vägkors ligger invid ruinerna av den gamla staden Victarons ruiner. Här korsas den öst-västliga landsvägen mellan det thalaskiska Qatada och det sabriska Ebréan av den gamla nord-sydliga kejsarvägen mellan Colonan och det gamla Apax. Runt vägkorset har ett mindre samhälle växt fram, med ett antal värdshus och en till synes outsinlig brunn.

Victaron: Ruinstad i Colonan.

Victorinas: Känd jargisk släkt.

Vidisanlux: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Kattöga'.

Vidsträckt fart: Långväga sjöfart, i motsatsen till närsjöfart.

Vigdag: Tisdag.

Vigvatten: Vigvatten används vid dop och äktenskapsvigsel för att helga det givna sakramentet. Det används vidare för att helga heliga platser genom att bestänka golv och väggar. Det kan också användas för att skada vandöda.

Vikt: Mäts med enheterna lod, pund, lispund, centner.

Vilan: En ätt på Tarhai som har en inofficiell pakt med ätten Hientan.

Vild magi: Ett sällsynt fenomen då en magistorm med alla olika aspekter uppstår.

Vildeld: En mycket klibbiga och brandfarlig vätska som fastnar på allt och är mycket svår att släcka.

Vildhäst: Stamrasen till alla hästar vilken finns vilt i de mer öppna vildmarksområdena. Den är svårtämjd och finns i två mer kända undergrupper, nämligen 'kamoriansk vildhäst' och 'momolisk vildhäst'.

Vildlanden: Se 'Eumo'.

Vildvippa: Halvmeterhög buske med vita blommor vilka används för att framställa den helande drycken kozinn. Växer främst i Sunari och Iracskogen på Asharinahalvön.

Vilia: Handelshus i Asharien som drivs av frijarl Lemendien Silverfjäder från Tuzan Rim. Vilia handlar bland annat med Järn, timmer och tobak.

Vilian: Rikskonung i Soldarn 2700–2729 e.D.

Villnar: Den flyende guden inom Raunatron. Motsats till jaktgudinnan 'Visa'.

Vimna: Skogsbruk, svinvallning, jordbruk och fiske är detta sabriska grevskaps främsta näringar. Ligger i hertigdömet Nensema.

Vimpel: En lång spetsad flaggduk som hissas i masttoppen. En vimpel är ofta ett tecken att fartyget kommenderas av en kommendör eller amiral. Vimpeln har färger som den flagga som den tillhör.

Vincerius: Se 'St Vincerius'.

Vindarnas hav: Hav sydöst om Ebhron.

Vindarnas resa: En magisk ritual som mest är känd som 'Pneumotropisk teleportering'.

Vindarnas språk: Se 'ventus'.

Vindens sång: En magisk besvärjelse.

Vindgast: En vandöd som har luftens elementvarelse, sylfen, bunden i sin kropp. Vindgasten ser ut som ett blekt lik med helt vita ögon. Den är ständigt omgiven av isande vindar som sliter i dess hår och kläder. Vindgastar är mäktiga vandöda som kan utföra komplicerade handlingar. Vindgasten är en elementarvandöd.

Vindla: Flod i Västmark.

Vindstöt: Ceremoni som ökar vindstyrkan och kan framkalla stormar.

Vineta Hanea: Magiker som sysslade mycket med teoretisk magi. Hon är känd för Haneas uteslutningsprincip som är grundläggande för högre magiteori inom Legio Colonan.

Vinfat: Behållare som rymmer två tunnor (250 liter).

Vingar: Flikar av metall som sätts på en ledad rustning för att skydda mot sidohugg.

Vinjäsare: En hantverkare som tillverka vin av frukt, vanligen druvor.

Vinkrans: Som sybarit inom glutharierna får man en krans tillverkad av en vinranka. Bäraren har en nivå enklare (-Ob1T6) på alla slag mot Tur.

Vintermånad: Det ashariska namnet på november.

Vintersolståndet: En av två dagar då solen når sitt längsta avstånd från himmelsekvatorn. Vintersolståndet inträffar den 1 januari. Dagen räknas som helig i många religioner.

Winulrz: För detta stalldräng.

Vinön: Ö som ligger söder om Soldarn där de exporterar stora mängder vin.

Viomar: Foriansk by där guden Imay för första gången inkarnerade sig.

Virivath: Liten hamn på östra Ebhron.

Visa: Jaktgudinna inom Raunatron. Motsats till den flyende guden 'Villnar'.

Visari: Ett alviskt kjolliknande plagg som går till ner till vaderna baktill men är öppet än bra bit upp på låren framtill.

Visha: Sextonsträngat instrument som används av alla alver utom henéa.

Vishetens källa: Samorisk riddarorden som grundades av en jargisk präst.

Vision: En psykisk upplevelse som förmedlar ett eller flera järtecken.

Visir: Fällbart ansiktskydd till plåthjälm, se 'boronvisir', 'bygelvisir', 'bälgvisir', 'hundnosvisir' samt 'grodmun'.

Visna sheldiv: Alvisk kvinnlig mentor, betyder ordagrant 'andra moder' Se 'sarik sheldiv'.

Visna: En längre trästav som används av alverna.

Visselpipa: En mycket liten flöjt som endast ger en (eller två) toner. Används för att signalera, exempelvis ombord på fartyg.

Visselpiparen: Fågel som är vanlig i de flesta av Mundanas skogar. Den är känd för sina höga och gälla lockrop.

Visslare: Varningspil med hål som ger visslande ljud.

Vita gardet: En 120 man stark hedersvakt som har till uppgift att skydda 'Husens råd' Sitt namn har de fått av sin svarta och vita 'bréacam' som valts för att visa sin neutralitet klanerna emellan. Rekryteringen styrs av gardeskaptenen. De tränas i användandet av 'carwelan' och 'ishani'.

Vita jungfrun: Denna lilla och vita kalkstensklippa invid Consabers kust är ett utmärkt landmärke för sjöfarare. Dock är det ingen som vågar närma sig klippan, då den omges av farliga rev som sänkt många fartyg genom sina dagar.

Vita klostrets storm: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Ylande sefyrens åkallan'.

Vita skogen: En mörk och dyster skog som ligger i de södra, oländiga delarna av Drunok och delvis i Asharien.

Vita staden: Se 'Nitor'.

Vita: Kabalaordens benämning på aspekten 'biotropi'.

Vitalist: Ett annat namn för 'biomantiker'.

Vitane: Livgivaren, Livets gud.

Viteklingor: Drunokiska stridssvärd med vass klinga som är tillverkade av den nu framlidne smeden Vite.

Vitellina: En jargisk kötträtt.

Vitfjäder: Mäktig damarisk släkt.

Vitlugg: Misslekvinna som är frijarl i Daggbacken.

Vitome: Se 'St Vitome'.

Vitriololja: Svavelsyra.

Vitsippa: En berömd missla från Daggbacken i de norra delarna av Asharien. Hon är en duktig magiker som sysslar med heliotropi och biotropi.

Vitsippas ljusa-dagen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Heliotropisk insolation'.

Vitsippas sol-i-ögonen: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen'Riannas glittrande bländverk'.

Vitälven: Älv i Sunari som övergår till att bli Järnforsen.

Vixharziva: Den mortuachdrake som vakar över helligheterna i 'Khian-Renk-Drezin'.

Vizon: Hamnstad på norra Ebhron.

Vobiriaz: Cirefalisk kurfuste av Feman Riskoz. Kapitulerar 1753 för 'Dhanjo-Zan'.

Voh: Gud som dyrkas av befolkningen på Kryddöarna som anses vara fadern till allt liv. Han har många förknippningar med erotik och kärlek.

Vohn: Dvärgarnas ord för 'qadosh'.

Vohn-norn: Dvärgarnas heliga skrift, skriven på 'rukhnekh'. Den är skriven med en matematisk perfekthet gällande antal kapitel och vilka tecken som finns med; vilket gjort att de ryktas om att den är skriven av självaste 'Vontar', dvärgarnas gud. Den är till stora delar krypterad, och det finns därför fortfarande mycket att forska om gällande boken.

Voloth: Högt uppe på bergens sluttning på Mio-Enara ligger ett samhälle med cirka 700 tosher. De livnär sig på handel med de kryddor som växer på de svårtillgängliga klipporna.

Volym: Mäts med enheterna jungfru, kvarter, sejdel, stop, kanna och tunna.
Volymmått: Ett stop används som grundenhet för volym. Ett kvarter är en fjärdedels stop och en jungfru en sextondels stop. Det går två kannor på ett stop. En tunna motsvarar 48 kannor eller 96 stop.
Vontar: Dvärgarnas gud.
Vontartron: Dvärgaguden Vontar förespråkar heder och lojalitet, både mot guden, släkten, familjen och en själv. Religionen erkänner magin som en kraft som kan härledas till guden.
Voroman Tero: Kung i Voromanien. Omkommer under ett desperat flyktförsök 2898 e.D.
Voromanien: Kungarike som skapades av då Tuzan Rims frijarl Voroman Tero 2894 e.D. låter sig krönas till kung över detta område. Voromanien invaderas fyra år senare av ashariska och cirefaliska trupper.
Vorsaforsen: Strid fors vars ursprung är källor och vattenansamlingar i de högre delarna av Khazimbergen på Asharinahalvön.
Vortex: En slags magisk artefakt som används för att transformera filament. Den innehåller endaste en transformator.
Vortexfokus: Ett fokus som innehåller en transformator.
Votan-Abor: Akpilos huvudstad, sjunker i havet 2450 f.D. under en jordbävning.
Votan-Abor: Sjunken huvudstad i de forna riket Akpilos. Det enda som finns kvar av staden är en hög spira som sticker upp ur havet vid den plats i Caibukten där staden sjönk.
Woyk: En typ av bufflar som lever i Eumo.
Vrakh: Ett av Mundanas mest fruktade och farliga monster, vilken ser ut som en stor humanoid fast med en extra stor pannlob istället för ögon och näsa, den orienterar sig nämligen med hjälp av luktsinne och ekohörsel. Den läker sina skador snabbt och har ett hårt pansarskal över hela kroppen, vilket gör att den är mycket farlig att möta i strid. Deras hud används som rustning av vissa tiraker (se 'vrakhpansar'). Vrakher bor i bergstrakter, ibland i grupp, men kan även leva ensam. Ingen vet ännu hur vrakher fortplantar sig då de inte har några könsorgan (i varje fall av vanlig sort). 'Vrakh' är ursprungligen en svordom på dvärgarnas språk 'rukh'.
Vrakhpansar: Tirakerna kom tidigt på att man kunde använda fallna 'vrakhers' pansarskal till att göra rustningar. Genom att koka dem blir skalen mjuka och sega och man kan då med sylar göra hål i dem och böja dem. När de svalnar återtar det sin normala stela form. Därefter har man vanligen en läderrustning som grund på vilken man fäster skalen. Rustningen förstärks med plåtbeslag och målas vanligen svart eftersom de vita pansarskalen syns allt för tydligt, i synnerhet nattetid. Endast de skickligaste kämparna bär vrakhrustningar och bland tiraker är det ett tecken på hög status.
Vrakkusten: En kuststräcka i Damarien som är mycket förrädisk för sjöfarare.
Vrakkusten: Ett kustområde öster om Chadarian som är känt för sina rev och skär.
Vrakplundrare: Folk som plundrar skeppsbrutna och vrak. Ibland tänder de falska eldar för att locka förbipasserande i fördärvet.
Vrakstranden: I kamorviken ligger denna strand. Kamorianerna anser att den är helig och precis som namnet antyder så har ett antal fartyg gått på grund och sjunkit utanför stranden.
Vrakylak: En fasansfull parasit som besätter människor, alver, dvärgar och tiraker. Utanför värdkroppen ser den ut som ett knippe med organ och ådror. Den besätter sitt offer genom att lägga ägg i denne för att senare självdö. När äggen kläckts kan de nyfödda vrakylakerna välja att besätta offret, vilket leder till att parasiten kontrollerar värdens kropp. Offrets sinne hålls dock fritt, men tämjs genom att vrakylaken utsätter kroppen för tortyr. Att vara besatt av en vrakylak leder till att man blir blind inom några få månader. Man kan dock räddas genom att man söver både parasiten och dess offer med sömndroger, för att senare operera ut vrakylaken.
Vrimzikiel: En caserisk ädling som efter att han misskötte sig och därmed blev fredlös (2965 e.D.) samlade ihop en armé på flera hundra man som härjar i Asharien och Caserion. Han har svårt att behärska sig och förstår inte heller mänskliga värderingar – människor ses som resurser och inte som individer.
Wrnu: Ett stort torg i Tiban där det är stor kommers och saker diskuteras ofta . Men då tiraker är den dominerande folkgruppen utmynnar det vanligen i bråk, förolämpningar och våldsamheter.
Vug: Svärd som enligt legenden tillhörde Jordmodern. Med detta dräpte hon mänskligheten samtidigt som hon gav liv till den. Svärdet stals dock av Dibuk och han smidde om det till en lie vilken han kallade Vugal.
Vugal: Dödsguden Dibuks fruktade lie som ursprungligen var Jordmoderns svärd Vug men som blev om smidd av Dibuk själv.
Vugs ordern: Militant ordern som dyrkar Jordmodern och reser runt Mundana för att bekämpa hennes fiender.
Wulf: Rikskonung i Soldarn 1512–1532 e.D.
Wulfa: En luftande som förekommer i den ashariska ursprungsbefolkningens religion.
Vulfen: En flocklevande varelse vars utseende beskrivs väl av dess alternativa namn 'vargman', det sägs dock finnas lokala varianter som har mer sjakal- eller rävliknande drag. Flockarna är normalt sett av storleken upp till 50 individer och alla besitter normal intelligens och är på intet sätt djur – även om de kan komma att uppfattas som något primitiva av människor. Den lever oftast som jägare i skogarna, bosatt i små hyddor alternativt ett gemensamt läger för hela flocken. Vulfens språk kallas 'mhirr', men det finns vulfen som kan tala traktens lokala språk. Bör ej förväxlas med 'ulv' eller 'varulv'.
Wulfs hallar: I den soldiska staden Hadarlon ligger denna historiska fakultet där viss forskning bedrivs. Forskningen är helt och hållet inriktad på soldisk och soldisk-alvisk historia.
Vulkanguden: se 'Ahidan'.
Vulkansjön: I en av de slocknade vulkanerna på Kryddöarna har det bildats en sjö och invid denna har det växt upp en mindre by där byborna alla dyrkar den forianska guden Imay och lever ett fridfullt liv i samröre med naturen.
Vulkantunnlarna: Vulkantunnlarna är en underlig plats i Skugglandet, belägen helt under jord. Här huserar siklar som verkar vakta något okänt. Luften är alltid tung av svavel och rök, medan ljuset i tunnlarna kommer från lava och eldsvådor.
Vulst: Hjälmbindel som täcker skarven mellan hjälmen och hjälmprydnaden i 'fullständigt vapen'.
Vurgil den vise: Förra domus magus för huset Consenti.
Vurgils dödsgrepp: En magisk besvärjelse.
Vurgils förvridna verklighet: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Riannas optiska evokation'.
Vurgils livsuttömning: En magisk besvärjelse.
Wurthize: Graden under 'thize' på tirakiska skepp.
Vynya: Alviskt underplagg som är en kombination av underbyxor och linne.
Wyrd: En 'geotropisk' varelse av gigantiska mått som lever i Menon-Aun. Största delen av sitt liv sover den, vilket lett till att rasen ofta kallas 'de sovande' bland de lärda. Den är mycket farlig i sitt vakna tillstånd, vilket den normalt är vart sextonde år, vilket leder till att Menon-Auns befolkning flyr till tryggheten bakom stadsmurarna. Den kan även väckas genom att magi vävs i närheten av dem – risken är större ju högre 'magnitud' – detta har lett till att magi är under starka restriktioner i Menon-Aun.
Vyrfer Vasor: Consabers främste skeppsbyggare. Greve Vasor är en bitsk och mycket gammal. Bror till Consabers härold Mirien Vasor.
Vytare: Ett av magikerhusen i Legio Colonan.
Vågridare: Ett mellanstort handelsfartyg som är utrustad med två eller tre master.
Vågsundet: Sund söder om Soldarn.
Vårdagjämningen: En av två skärningspunkter mellan himmelsekvatorn och ekliptikan. Vårdagjämningen inträffar den första april. Dagen räknas som helig i många religioner.
Vårdtecknets sigill: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Triomeras skyddande cirkel'.
Vårmånad: Det ashariska namnet på mars.
Våtmarken: Ett stort träskaktigt område i Consaber genom vilken floden Sema rinner. Området är mest känt för alla lycksökare som lockats in i träsket och inte kommit tillbaka.
Väbel: Ordningsmannen ombord på ett fartyg. Utdelar bestraffningar, speciellt kroppsstraff. På örlogsfartyg kallas väbeln för 'profoss'.
Vägvaktsträning: Sabrisk stridskonst för vägvaktarna, vilka lär sig rida fort och slåss från hästryggen.
Vägvisaren: Denna urgamla stjärnbild har hjälpt sjömän och vandrare att bestämma kurs ända sedan tidernas begynnelse. Beroende på vilken tid det är på dygnet, och hur länge det gått sedan den senaste vårdagjämningen kan man finna väderstrecken med hjälp av konstellationen. I Vägvisarens bas finns Polaris. – den stjärna kring vilken hela den norra hemisfären kretsar kring och använder som sitt nav.
Välgångens välsignelse: En magisk besvärjelse. Besvärjelsen kallas dock vanligen 'Goda ögat'.
Välsigna rustning: Ceremoni som gör en rustning kraftigare.
Välsigna vapen: Ceremoni som gör så att ett vapen orsakar mer skada.
Välsignelse: Ceremoni som välsignar en person och ger den mer gudomlig styrka.
Välvd sköld: Stor fyrkantig sköld som är vanlig i Jargiska Kejsardmet vid formationsstrid.
Vändkretsarna: De två cirklarna på Mundana som är parallella med ekvatorn. Ligger på 25° norr och 25° söder om ekvatorn. Vid sommar- och vintersolstånd står solen vid sann middag i zenit över norra respektive och södra vändkretsen.
Vänskapens stad: Se 'Kinyen Sina'.
Vänsterhandsdolk: Se 'parerdolk'.
Värdepapper: Dokumkent som repressenterar ett värde. De vanligatse typerna av värdepapper är: bankväxeln, skuldebrevet och sedeln.
Värja: Ett smalt enhandssvärd som används främst till sjöss och har goda stickegenskaper.
Väsen: Väsen kallas varelser som finns i Skugglandets natur. Det finns ett flertal väsen, men de flesta sover större delen av tiden. Väsen finns kopplade till träden, stenen, vattnet, blommorna, vinden och så gott som allt som genomsyrar Skugglandet.
Västborg: Stad i Västmark som utgör en utpost mot det ibland fientligt sinnade Damarien. Den nuvarande furstinnan av Västborg är Liora Rekim.
Västerbrygga: Hertigdöme i Sodlarn som till största de består av vildmark. Dess få invånare lever i ständig skräck för Frakktiraker och härjande grottroll, även om dessa räder på senare tid inträffat mer sporadiskt. Närheten till Sunari, Khazimbergen och Asharien gör hertigdömet till ett typiskt gränsområde – glest befolkat, väl försvarat och tämligen mångkulturellt.
Västerbrygga: Litet samhället i norra Soldarn med 500 invånare. Västerbrygga styrs av hertig Walhelm Larnbrou.
Västerländsk eld: Ett annat ord för 'tirakisk eld'.
Västlanden: Del av Alarinn som avgränsas av floden 'Samaidh' i norr och 'Tileinn' i söder.
Västlanden: Gemensam benämning på Mûhad, Momolan och Eumo, samt i vissa fall även Tarkas och/eller Forion.
Västmark: Rådsrepublik belägen längst i söder på Asharinahalvön med 38.000 invånare. Statsöverhuvud är president Kamand av Xerims ätt och styr landet från huvudstaden Rampor. Den minst sagt ogästvänliga terrängen i Västmark gör området, som trots allt har en del intressanta naturtillgångar, tämligen ointressant för civiliserade människor. Det är också terrängen och de dåliga transportmöjligheterna som har gjort att Västmark så gott som aldrig har varit ett enat rike. Ett äldre namn på området är Vanskmar.
Västmarkare: Invånarna i 'Västmark'. Folket har stor personlig frihet men samarbetar gärna om det är nödvändigt.
Västmarkare: Variant av 'packhästen' som framavlats i Västmark och är något starkare och långsammare än normalt.
Västra bergen: Berg i de sydvästra delarna av Västmark.
Västra bol: En skogsbeklädd ö i den västra delen av den Stora arkipelagen.
Västra skogen: Skog i Västmark.
Västra Sorua: En grönskande ö i den östra delen av den Stora arkipelagen, också känd som 'Sorgens ö'. På ön finns ett hundratal gravstenar och ett förfallet, av vegetationen nästan helt dolt kapell. På somliga gravstenar finns inskriptioner gjorda på ett uråldrigt språk.
Västrauner: Se 'Rauner'.
Västraunerna: Språk som talas av Västraunerna.
Vätte: En knotig och mörkhyad varelse på dryga tre fot som lever i underjordiska grott- eller tunnelsystem. Personligheten kan sammanfattas i listighet, misstänksamhet, lurighet och vildsinthet i strid. Den är nattaktiv då den saknar förmåga att se i dagsljus. Så gott som alla vättar är besatta av glänsande smycken, främst silver – vilken inte alltför sällan har lett till tjuvaktighet hos folket i fråga. Nästan alla vättar är troende 'Mahktah' och de viktigaste 'dwarkkas' för vättarna är 'Blogg', stenens ande; 'Haffnagg', silvrets ande samt 'Zirguff', eldens ande. Vättarna talar liksom tirakerna och 'trollen' 'sakhra'.
Vätteskogen: En skog i Soldarn.
Vätteskägg: Se 'Glytemossan'.
Väv: En annan term för en vävd 'effekt'.
Väva: Handlingen då ett eller flera magiska filament vävs till en magisk effekt.
Vävare: En hantverkare som väver tyger och enklare mattor.
Växtriket: En grupp av substanser som omfattar gröna växtdelar, trä, fruktkött, mull, svamp, jäst, frön och så vidare.



Xagukk: Ihålig tirakisk giftpil.

Xannet: Bronshjälm med ansiktsmask som används i Ebhron och Thalamur.

Xanto: Jargisk hamnstad belägen i de östra delarna av Genrio. Xanto är kejsardömets enda hamnstad i Blå havet. Staden skyddas av en förstärkt kejserlig legion på 5.000 man. Utöver dessa soldater bor det 3.000 civila personer i staden.

Xara: Gûrderflicka som var 'Mahktahs' utvalda och tvangs offra sitt liv i kampen mot 'urkhath'. Hon sägs vara begravd i 'Kaz Gûrtha'.

Xerim: Upprorsledare som 1741–1746 e.D. kastar ut cirefalierna från Asharion.

Xerims ätt: Anrik ätt i Västmark. Ättens främste, Kamand, är republikens president.

Xhanara: Denna mortuachdrake härjade tidigare på Zenslätten i Ebhron men försvann efter den senaste militära aktionen mot honom för snart 20 år sedan.

Xi: En annan term för 'magnitud'. Termen används av magimästarna i Sung.

Xi: Liten hamn i västra Ebhron.

Ximor Suyanir Norok: Thalaskisk militär som utåt sett är överhuvud för Rakhori. Det tros dock att det är någon som kontrollerar honom i sin tur.

Xinu: Plågoanden. Den levande guden, Fader till tusen skuggor. Guden tros ha flera inkarnationer vilka dyrkas av Xinukulterna.

Xinukulten: En hemlig kult som dyrkar plågoanden Xinu. Troende skall ingå i Xinus armé vid tiden för rivalernas ankomst. Kulten har sitt starkaste fäste på Asharinahalvön.

Xiphadeor: Denna lumiandrake är även känd som 'Öknens stora blomma av visdom'. Han besöks då och då i sin oas av munkarna från Sung.

Xîu: Exklusivt mûhadinskt vin som produceras av kefal Maahl.

Xoro: Se 'Torgug Xoro'.



Yaga: En stor kutryggig varelse med enorma klor på händerna, bakåtriktade horn på huvudet och i nacken samt en platt svans att hålla balansen med. Den behöver ingen partner för att bli befruktad utan lägger sina ägg självständigt, dessa ägg hänger normalt i yagans underliv tills dess att de läggs lik rom i vattnet. Det farliga med yagan är dess hunger, vilket gör att den inte tvekar att döda både det ena och det andra för att få föda.

Yaha: Forianska namnet på söndag.

Yamsal: Samoriman 943–1005 e.D. Kan möjligen varit densamme som 'Ramsal'.

Yasmine den Fridfulla: Drakväktare.

Yberna: Stad i Rankun som ödeläggs 2234.

Ybersiel: Hamnstad i Consaber som är ön Danbréanns viktigaste hamnstad. Staden är belägen på Danbréanns norra kust och har 5.500 invånare. Stadens närhet till Calnia på andra sidan Danasundet gör att den största delen av trafiken mellan Danbréann och Urma Bréann går genom Ybersiels hamn.

Yehan: En folkrik stad belägen vid den stora floden M'Oio i Menon-Aun. Staden är en av Mundanas största städer men levnadsstandarden är mycket låg. Staden har omkring 350.000 invånare.

Yelani: En helrustning tillverkad helt i alvglas som så gott som alltid används inom Liljans Garde.

Yggokka: Fruktbarhetens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah'.

Yhn Vortharsh: Legendarisk drake som sägs ha dräpts av 'St Eoboth' och därefter återfötts unde namnet 'Khuril'.

Yiran: Gulaktig rotfruktsknöl som håller sig länge. Vanlig basmat på Tarhai.

Ylande sefyrens åkallan: En magisk besvärjelse.

Ylk: En primitiv apliknande varelse som till skillnad från aporna är besjälad. De lever i byar uppe i träden. Byarnas storlek kan variera från 10 till 300 individer och leds alltid av byns schaman. Ylken uppfattas som nyfiken och aggressiv och hatar av någon anledning misslor. Namnet har den fått av sitt stridsrop "YLK, YLK!" och språket den talar, 'ylkanno', består mest av skrik och tjatter och liknar inget annat. Den kan se i både mörker och ljus – även om den snabbt blir utmattad av att befinna sig i direkt solljus, vilket gör att den föredrar skugga.

Ylkanno: 'Ylkens' språk.

Ylle: Tyg tillverkat av fårull.

Ylva: Se Raka.

Ylz-khoons stavar: Unika ebhronitiska vapen bestående av två svärdsliknande klingor som kan sättas samman till en stav.

Ymniga nederbördens välsignelse: En magisk besvärjelse.

Yol Walia: Momolansk hovschaman verksam i kristallpalatset i Locarda.

Yol: Ö i de norra delarna av Stora arkipelagen som är ockuperad av Cirefaliska samväldet. Den är belägen nordost om 'Perdos'.

Yold: Ruinstad i Iracskogen i Soldarn. Ödelades av en demon som framkallades under staden.

Yoldeskogen: Se 'Iracskogen'.

Yorum: Skog i sydvästra Soldarn.

Yorum'an Savias: En enklav belägen i Saviasskogen i Jargien. De ses som en del av kejsardömet och tvingas därmed svära trohet till Daakkyrkan – något som lett till att så många som var tionde av de 40.000 alverna i området faktiskt är troende (och då inte bara till ordet). Skatten betalas i form av pälsar, timmer eller 'tomon', men byråkratin kan dock inte överta feodalismens roll i bosättningen – något som jargierna inte vågar göra något åt då risken är stor att det skapas 'ett nytt Alarinn'.

Yot: Forianska namnet på juli.

Yrgam: Se 'St Yrgam'.

Ysanan Vilanial: En lång och ståtlig thismalv som är känd för sitt hetsiga humör och sin starka fientlighet mot léaram, och då främst 'Kiyona Nentari'.

Ysanar Dunvaren: Den sabriske konungens hovmästare som har stor insikt i vad som händer i det kungliga palatset.

Yssec: Hertig av Hadarlon och en känd förkämpe för Zoriánorden.

Yssec: Rikskonung i Soldarn 2496–2511 e.D.

Yta: Mäts i enheterna tunnland och mark.

Ytane Ferliacus: Sabrisk magiker mest känd för sin translationsteorin.

Yttersta cirkeln: En samlingsbeteckning på de tre lägsta graderna inom Kabalaorden. Består av graderna neofyt, zelot och akolut.

Yuwbinay: Mäktig darkensk släkt i Belu. Det var Yuwbinay som grundade staden Belu. Släkten tar ut ofantliga tullar på allt som importeras till staden.

Yvanna Rincan: Herr 'Hjaon Rincans' vackra och till synes oskuldsfulla dotter. Hon vet med sig att hon har ett behagfullt yttre, en egenskap som hon utnyttjat till att förföra mången män. Inget förhållande har dock varat någon längre tid och efter att hon nyligen hade kontakt med 'Lohemos' agitator herr 'Mhann' så förbjöd hennes fader henne att träffa män som han inte godkänt.

Yzmibzircer: Cirefaliskt handelshus.

Yzmiranc: Titel inom Cirefaliska samväldet, se 'handelsfurst'.



Zaalthanx: Denna lumiandrake är en av de drakar som vilar i någon av ödlefolkets tempelkammare vaktade av deras främsta krigare. Det sägs att han då och då fortfarande talar till ödlefolkets schamaner och präster för att undervisa dem likt han gjort de senaste tusentals åren.

Zabhir: Bazirkgûrd som under sin uppväxt liksom många andra gûrder blev förtryckt av tiraker och trukher. Han är dock listigare än de flesta och vill inget hellre än finna artefakten 'Trollbane' för att hämnas sina tidigare herrar.

Zabins stavar: Vackra och välbalanserade mûhadinsablar utan parerstång skapade av den mûhadinske smeden Zabin.

Zadhaz: En liten thalaskisk familj med huvudsäte i An-Thalamur från vilken många kända konstnärer och musiker härstammar.

Zairi: Författaren till 'Mundanas Analekter'.

Zakh-Kharz: En tung huggkniv som används av dvärgarna.

Zakki: En momolansk marnakhstam. Handelshuset Zakki är det enda som på allvar börjat konkurrera med Namolofamiljen.

Zalara Vytare: Vytare var en känd kvinnlig magiker som levde för cirka tolvhundra år sedan. Hon grundade ett magikersällskap som fick verka fritt under Colonans thakalatribunal. Zalara Vytare anses som grundaren till huset Vytare eftersom hennes sällskap senare togs upp i Legio Colonan.

Zalaras vård: En magisk ritual. Det vanligaste namnet för ritualen är dock 'Triomeras skyddande cirkel'.

Zamalla: Momolansk kötträtt.

Zamm Mian: Cirefalisk stad på 'Vambolien' som är mest känd för sin höga fyr och de förrädiska rev som är belägna utanför. Det sägs att Zamm Mian är en inofficiell hamn för de meloriska kaparna. Hela staden är belägen på en brant klippsluttning, vilket gör att många hus har djupa källare och trappor. Med sina 4.000 invånare är Zamm Mian den minsta staden i Melorion.

Zanada: Hamnstad på Mio-Enara.

Zanmûhal: En ryttarbåge från Mûhad med greppet längre ner.

Zarakh: Dvärgarnas namn på sig själva vilket närmast kan översättas med 'de hederliga'.

Zarakh-Renk-Roghan: Roghanfäste beläget mitt i Caserion som grundades 2219 f.D. Det fanns där i tretusen år innan cirefalierna landsteg i området. De senare försökte sig även på att erövra dvärgafästet (de misslyckades förstås), och de är därmed de enda människor som belägrat ett dvärgafäste. Nuförtiden har relationerna lättats upp och handel inletts, men alltjämnt finns det ett uttryck som lyder 'lita aldrig på en leende cirefalier'. Uttrycket syftar på att cirefalierna alltid verkade ha något lurt för sig då de log under fredsförhandlingarna. Runt 65.000 dvärgar lever idag i fästet.

Zaral Zargon: Inflytelserik handelsfurste och krigsherre i Melorion.

Zarecelans skog: Skog i sydvästra Caserion som ligger invid kusten till Nordvik. Skogen är mycket snårig och de innersta delarna har aldrig blivit utforskade.

Zargan: Ett rike vid Igonhavets kust där tiraker och människor levde sida vid sida. Efter en mindre konflikt rustade människorna till krig och utrotade tirakerna som till största del hade sina bosättningar på Berenholt. Zargan splittrades 5003 f.D. till två separata riken och splittingen fortsatte. År 100 f.D. annekterades det som tidigare var Zargan av en ny stormakt: Jargien.

Zargiska tronföljdskriget: Krig i Zargan 5003 f.D. som slutar med att landet splittras i två delar – Urath och Maulio.

Zartana: Den unga Zartana är en adasisk kvinna som sägs ha speciella krafter, hon kan nämligen förutse olika stora händelser långt innan de inträffar. Hon är mycket vacker, men när hon nådde tonåren blev hon helt plötsligt både stum och döv.

Zarza: Liten hamn i Melorion.

Zaröarna: Thalaskisk ögrupp med mycket förrädiska rev och skär vilket gör att man inte kan segla in dit med större fartyg. Zaröarna ligger söder om Quarom.

Zavian Salvianis: Kejsar Jargus ursprungliga namn.
Zebul: Illusionens furste, Den stora bedragaren, Lögnens mästare, Labyrintens väktare. Zebul avbildas ibland som en svart katt. En vanlig symbol för Zebul är labyrinten – stiliserad eller inte.
Zelot: Den andra graden inom Kabalaorden. Ingår i den yttersta cirkel.
Zeno: Framstående jargisk släkt.
Zenslätten: Mycket bördigt område i Ebhron, väster om de södra delarna av 'Apexryggen'.
Zephyros: Västanvinden.
Zhandyxa: En variant av 'bredyxa' med dubbla bilor.
Zhaner: Zhanerna är ett folk som lever i Mûhad, Tarkas, Tarhai, Miam och en bit in på den södra kontinenten. Zhanerna har en sedan långt tid tillbaka bevarad kultur och ses ofta som skickliga ökenkrigare och kunniga handelsmän. De flesta lever som nomader, men de mer välbärgade lever i städerna med sina stora basarer och handelsmarknader. En zhan har olivfärgat skinn, ungefär lika mörkt som en kraftig solbränd vanar. Håret är vanligtvis mörkt men ögonen är ofta ljusa, vilket står som kontrast till deras i övrigt mörka drag.
Zhara: Tirakiskt gift som är mycket dödligt och utvinns ur den vita zharaspindeln.
Zhaya Temiranz: Cirefalisk 'handelsfurst' som sköter huset 'Temiranz' affärer i Jargiska kejsardömet. Hon har sett till att jargierna lånat enorma summor pengar av cirefalierna, vilket gett en skuldsättning som cirefalierna inte varit sena att utnyttja.
Zhinabagdh: En krökt dolk som tillsammans med 'Tan-chadra' utgör de mûhadinska 'ökenkrigarnas' traditionella beväpning.
Zhirim Mian: Den största staden på den cirefaliska ön 'Dazava'. Det är en av få platser i Melorion där den caseriska seden med 'flytande städer' slagit igenom. Staden är numera kraftigt förstärkt med legosoldater och flottstyrkor för att bekämpa krigiska tiraker från Takalorr.
Zhirkh: Dvärgkonung som slöt ett avtal med Colonan och försåg dem med vapen av stål, vilket ersatte deras vanliga bronsvapen. Zhirk är också den dvärg som sägs ha haft det längsta skägget – hela tzemkhadh khir-nef-khadh, det vill säga 361,4 cm långt.
Zhizhazi: Liten hamn i Melorion.
Zh'ohi: En stam av den ashariska ursprungsbefolkningen som på grund av överbefolkning alldeles nyligen splittrats i stammarna Awni och Charoki.
Zhora: Överhuvud för 'Rävpojkarna' i Pereine.
Zhuul: Liten hamn i Caserion.
Zian Rim: Cirefalisk hamnstad som ligger på kolonin Gordions sydvästra udde. Zian Rim är en flottbas och vid hamnen finns en stor fyr avsedd att leda skeppen undan de rev som finns i vattnen omkring udden. Staden är befäst och har ett stort fort som dominerar stadsbilden. Längre in mot fastlandet ligger de civilas bostäder – oftast byggda i sten. Zian Rim är också en samlingsplats för de söderlevande cirefalier i Gordrion, vilka som regel sysslar med jordbruk. Det bor cirka 4.000 personer här, varav de flesta är soldater eller marinkårister.
Zianranc: Cirefalisk titel, se 'markfurst'.
Ziarna: Detta var tidigare Consabers mest fruktade drake som fortfarande är känd som 'Riddarbane' efter alla riddare hon dräpt. Har inte vållat några problem sedan Verduhrakh blev regentförsamlingens talman.
Zigada: Hamnstad på Mio-Enara.
Ziir: Mästartitel inom Cirefaliska samväldet, ofta som suffix till ett ämbete.
Ziliz: Handelshus som handlar med dyrbara varor såsom metaller, vapen och rustningar samt keramik. Ziliz drivs av Balin klan Zolod den Silvertungade. Huvudsätet finns i den ashariska staden Camard.
Zin-ekh: Dvärgisk lärling, den som befinner sig lägst ner i den dvärgiska hierarkin och utför de enklaste uppgifterna.
Zirguff: Eldens 'dwarkka' inom dyrkan av 'Mahktah', viktig för vättarna.
Zitonia: Se 'St Zitonia'.
Ziu: Den östra delen av Mûhad. Ziu är ett slags självstyrande område varifrån det mesta av, i de troendes ögon 'oheliga', handeln styrs. Mellan staden Jen på sydkusten och staden Quaran på nordkusten går mycket stora mängder handelsvaror på karavan.
Zolath: Liten hamn på sydöstra Ebhron.
Zolod: Dvärgaklan som ser kung Zolod som sin anfader och som sedan sitt utropande varit den klan som levt närmast människorna. Med sina 1,2 miljoner så är klanen den näst största efter Ghor. På grund av sin assimilering i människosamhällena samt de faktum att de inte ställt upp på dvärgarnas krig på årtusenden så har dock inte Zolod särskilt stort inflytande hos de andra klanerna. De sysslar ofta med handel, men då dvärgar lätt drabbas av sjösjuka till havs så är deras handelsvägar begränsade, det finns dock ett fåtal fartyg som ägs av redare från Zolod. De har få egentliga dvärgafästen, då deras bosättningar oftast består av kvarter inom människostäder. Deras bosättningar är hursomhelst 'Ashahrien-Rahls-Unbahr', 'Calni-Shun-Azh', 'Camard-Hazr', 'Daval-Shun-Azh', 'Tibar-Shun-Azh' samt 'Zolod-Renk-Elall'.
Zolod: Dvärgakung som under utforskandet av ljuset lär ha fascinerats av människorna han stötte på i öster. Han var den fjärde att utropa sin klan.
Zolod-Renk-Elall: Det närmaste man kommer dvärgafäste inom klan Zolod. Det ligger i bergen mellan Eumu och Momolan och kan närmast liknas vid ett normalt Roghanfäste – alltså med bostäder, handelstorg och hantverksbodar ovan mark. De 60.000 dvärgarna lever till stor del på handel med sten- och smidesverk. Dvärgafästet grundades 4392 f.D.
Zolodskogen: Skog söder om den ashariska staden Rhals-Unbahr.
Zombie: En zombie är de animerade resterna av ett lik. Om de inte blivit balsamerade ruttnar de sakta men säkert samman. De sprider då en kväljande stank av död och förruttnelse omkring sig. Zombies är viljelösa slavar. De fungerar väl som arbetskraft och soldater men deras förruttnelselukt gör att de är ytterst olämpliga att ha som tjänare inomhus. Zombie är en lägre vandöd.
Zor: Taupernas namn för 'magiker'.
Zorián: En av Samor den heliges lärjungar. Grundade år 1002 e.D. den nu väl utbredda Zoriánorden.
Zoriándagen: 7 skördemånad. Helig dag inom den samoriska läran. Minneshögtid på dagen för Zoriánordens bildande. Zoriánriddarna i Soldarn ställer till stora tornerspel där folket och de styrande inbjuds att titta på. Inte så mycket en religiös högtid som en årligt återkommande militär uppvisning.
Zoriánkämpens väg: Den träning Zoriánriddarna får med yxa, sköld och lans.
Zoriánmunkens väg: Zoriánmunkarnas stridskonst med Zoriánstaven.
Zoriánorden: Religiös orden som är en militant del av Samordyrkan.
Zoriánordens kloster: Kloster utspridda i främst Soldarn, men även i Västmark och Asharien, där Zoriánriddare och -munkar håller till. Se även 'Zoriánmunkens väg' samt 'Zoriánkämpens väg'.
Zoriánsmäss: Åttonde höstmånad. Zoriánordens viktigaste högtid då ordens grundande firas med böner, mässor och gåvooffer. Det är nästan enbart Zoriánordens medlemmar som firar Zoriánsmäss annat än medelst den sedvanliga ljuständningen och mässan. I Asharien firas den inte alls (och räknas där inte som helig dag).
Zoriánstav: En metallbeskodd trästav som används av Zoriánmunkarna.
Zorlakh-Renk-Roghan: Roghanfäste som grundades 3644 f.D. i Krolimbergen nordväst om Jargiska kejsardömet, inte långt från staden 'Irian'. Fästet har omkring 50.000 invånare och är berömt för sina smidesverk som säljs till såväl kejsardömet som Drunok.
Zorstrak: Guden Martaris väldiga tvåhandssvärd.
Zorstraks son: Ett speciellt heligt svärd hos Martaridyrkarna som tilldelas alla som uppnår graden 'Martaris svärd'. Svärdets utformning varierar efter lokala seder och med användarens tycke. Zorstraks son kan alltså både vara enhandat och tvåhandat. I många fall är det den troendes gamla svärd som helgas med en ceremoni.
Zrigio: 'Gorgonernas' modersmål.
Zukkugerna: De mest beryktade piraterna av Bazirks släkte. Zukkugerna är ca 300 till antalet och lever på en kulturell nivå jämförbar med de barbariska frakk. Håller till i pirathamnen 'Rham Zukkug'.
Zur Khezar: En magisk besvärjelse.
Zur-Khan: Dvärgisk yxstridskonst vars namn betyder 'stå kvar'.
Zûtha av Raukorr: Kvinnlig tirak som är ledare över stammen Raukorr och i princip styr över Sinadera.
Zyrkozian: Cirefaliskt kredithus som ägs av handelshuset 'Debeerz'. Arbetar tillsammans med 'Elizimaz' för att få en kanal byggd genom 'Ziu'.



Åkallan: En annan term för 'ceremoni'.
Åkerdryga: Ett havreliknande, men giftigt sädesslag. Om åkerdrygans frön ätes så har den sinnesförslöande egenskaper. Det förekommer att åkerdrygan växer i vanliga åkrar, vilket kan ge havregröt och foder dramatiska effekter.
Åkershus: Hamn i Soldarn.
Ålpaj: Maträtt från Consaber vars fyllning består av hackad och stekt ål, lök och äpple.
År: 336 dagar, 48, veckor, 12 månader.
Åskdag: Dagen efter mittag och innan fridag. Kallas 'goedi' i den coloniska kalendern och 'jargio' i den kyrkliga jargiska kalendern.
Återuppväcka död: Ceremoni som återuppväcker en död person till livet. Ceremonin fungerar dock bara på personer som inte ådragit sig alltför stora skador.
Åtta städerna: De ursprungliga städerna i Jargien. Enligt legenden enades de åtta städerna av hjälten 'Kranoog', varvid kungariket Jargien uppstod..
Åttafotingen: Föremål inom Arachnas folk. En ring gjord av åtta spindelben, alla knutna till varandra för att forma en cirkel. Om ringen bärs på lillfingret sägs bäraren kunna förflytta sig snabbare.



Ädelmetaller: Till ädelmetallerna räknas främst guld och silver, men även udda metaller såsom platina. Näst efter mynt och värdepapper är ädla metaller det enklaste betalningssättet. Det väsentliga är metallens renhet och dess vikt. För att väga ädla metaller används ofta balansvågar som består av två vågskålar.
Ädelstenar: Mineral med stabilt värde och hög hållbarhet. De vanligaste typerna av ädelstenar är diamant, rubin, topas, smaragd, safir och opal. Även bärnsten brukar normalt räknas till ädelstenarna.
Äggplättar: Maträtt från Consaber.
Äktenskapets ceremoni: Ceremoni som knyter två personers själar till varandra.
Äktenskapets upplösande: Ceremoni som lösgör två personers själar från varandra.
Äldre colonisk skrift: Se 'colonisk skrift'.
Äldste: Dvärgisk samhällsklass, se 'hokh'.
Äldste: Talesman för en missleby. Äldste blir man för att man är äldst i byn eller för att 'Allmodern' talat direkt till en. Det är det närmaste adel och prästerskap som misslor kan komma. 'Äldste' eller 'ålderman' används också som benämning på den som håller ordning på 'missletinget'.
Älskogsört: Ett annat namn för 'Grå tveblading'.
Älvfolk: Ett annat namn för skuggfolk även om okunniga ibland hävdar att älvor är detsamma som alver.
Ängel: Enligt strikt magiteoretisk definition en sorts demon.
Ärkefurst: Högste ledare över någon av de tre cire-

faliska kolonierna Melorion, Caserion samt Gordrion. Se 'Tzar Balozin', 'Mhoraz Hzarn' och 'Reirzan Tzorum'.

Ärkelekare: Bland de troende till guden Rotrax är Ärkelekaren den högste ledaren för De maskerade.

Ärkemagikerns stridskonst: Stridskonst där magikern tränas i långsvärd samt trästav och som främst finns inom Thalamur.

Ässja: Smedens eldstad. Eldas med kol. En blåsbälg pumpar in luft för att temperaturen skall kunnas höjas.

Ätare: Ätarna är reptilliknande humanoida varelser. Huden är normalt brungrå med rödbruna fläckar på ryggen. De har ingen svans. De är mästerliga klättrare tack vare de mångledade kloförsedda fingrarna. Deras kalla och själlösa ögon söker hela tiden efter något som rör på sig, och de vaggar huvudet fram och tillbaka i jakten på något ätbart. Ätare är varelser av Skugglandet.

Ätternas citadell: I Ikamriska massivet i Thalamur finns en mindre stad uppförd på en högplatå. Denna stad är dock största delen av året övergiven. När det är möten mellan de olika ätterna samlas de på denna plats för att genomdriva avtal, förrätta giftermål och liknande.



Ödeläggelse: Ceremoni som tillintetgör ett föremål.

Ödeshavet: Lugnt innanhav som skiljer Ebhron från fastlandet i öster.

Ödets stora väv: Drakarnas benämning på vad som är produkten av världens alla sammanflätade öden. Varje själ tros utgöra en tråd i väven. De menar att vad exempelvis en siare i själva verket gör är att med sitt undermedvetna läsa av mönstret i väven.

Ödlefolken: Ett uråldrigt folkslag som skådat flera eoner. De dyrkar de väldiga drakarna och drakguden Koyn. Folkslaget är indelat i olika kaster och lever nästintill helt åtskilda från människornas värld. Den enda rikliga kontakt de har haft med människor är med Menon-Aun som de krigat med under flera århundranden.

Ögonröta: En sjukdom som angriper ögonen.

Ökenrot: En taggig ökenväxt, vars rötter har den egenskapen att de skapar fruktansvärda hungerkänslor.

Öknens stora blomma av visdom: Se 'Xiphadeor'.

Öppen hjälm: Enkel hjälm i plåt som täcker övre delen av skallen.

Öppna: En annan term för 'alstra'.

Örlogsfartyg: Ett krigsfartyg. Ordet kommer från det tirakiska ordet 'oorlog' som betyder krig eller sjöräd.

Örlogsman: Ett örlogsfartyg.

Örnens folk: En stam av kraggbarbarer som lever i de högsta delarna av Kraggbergen. De är kända som mycket skickliga och orädda krigare som har en misstänksam och fientlig inställning till de flesta främlingar. De är mer civiliserade än de flesta andra kraggstammar och är kända för sin vildsinthet. Alla tvister avgörs med råstyrka, kamp med klingor om det är något allvarligt eller brottning om det är en mindre tvist.

Örnfestivalen: En festival med tornerspel i Drunoks huvudstad Arlon.

Örnklipporna: Norr om den soldiska staden Västerbrygga finns ett bergsområde som kallas för Örnklipporna. Det lever gott om rovfåglar där och ryktas även om en jättelik grip som håller till där.

Örådet: Det råd som styr i 'Fraktionen' i Stora arkipelagen.

Österport: Österport är en trivsam liten by, precis i skogsbrynet till den enorma Mörkskogen i Skugglandet.

Östmark: En knapp femtedel av riket Soldarns yta upptas av hertigdömet Östmark. Beläget i västligaste delarna av riket gränsar det till Khrûnbergen och är på grund av sin avsaknad av större vägar och städer betraktat som en riktig avkrok.

Östrauner: Se 'Rauner'.

Östrauniska: Språk som talas av östraunerna.

Överföringsmagi: En sorts sympatisk magi som bygger på beröringens lag.

Överjarl: Den förste ashariske överjarlen var den legendomspunne överbefälhavaren och bondsonen Paul Jisselon. Jisselon har, sedan unionen skapades 1958 e.D., haft trettiotvå efterföljare på sitt ämbete. Högsta ledare i Asharien och tillika 'jarl' över huvudstaden Camard. För närvarande är Anstir Tyldon överjarl.

Övernaturlig: Ett annat ord för 'magisk'.

Övernaturliga friden: En magisk besvärjelse.

Överskeppare: Förste rorsman på ett örlogsfartyg.

Överstebibliotikarie San-Duha: Se 'San-Duha'.

Övertempel: Det högsta templet inom Cirefaliska samväldet. Det finns ett var för de tre kolonierna och de styrs alla av var sin 'storprimas'.

Övärlden: Annat namn för 'Stora arkipelagen'.

TIDERÄKNING & KALENDER

Tideräkningen och kalendern varierar från land till land. I detta avsnitt kommer vi kort sammanfatta dels hur kalendern fungerar (månadernas och veckodagarnas namn) och dels vad tideräkningen baserar sig på i olika kulturer (detta sker genom en översikt där alla olika metoder för tideräkning finns uppställda i en tabell. Mer information finns i uppslagsdelen kronologin som följer på nästa sida.

Coloniska veckodagar	domi	luni	mari	merkari	goedi	veni	sabi
Jargiska veckodagar	helenig	selenig	nekrio	astrio	jargio	bio	sabatio
Ahariska veckodagar	söndag	måndag	tisdag	mittdag	åskdag	fridag	lördag
Cirefaliska veckodagar	jha	tzan	charz	tzu	deri	zho	szaranna.
Västerländska veckodagar	abwa'na	kahi'na	daba'na	siha'na	salo'na	lahe'na	bighi'na.
Forianska veckodagar	yaha	duha	beha	keneha	luha	baduha	naha.
Ebhronitiska veckodagar	pol	fen	sat	tol	khos	lam	gon.

Coloniska månader	januari	februari	mars	april	maj	juni	juli	augusti	september	oktober	november	december
Jargiska månader	primal	sekanda	tretoria	kuadra	pentanda	hexaria	sebaria	oktanda	novanda	dekanda	udekanda	dodekanda
Ahariska månader	frostmånad	göjemånad	vårmånad	gräsmånad	blomsterm.	sommarm.	hömånad	skördem.	höstmånad	slaktmånad	vintermånad	mörkerm.
Cirefaliska månader	cirzazi	szala	tzoran	jholla	mhalo	zirra	zharra	szari	rzi	zhoz	dzan	urra.
Västerländska mån.	olwa'di	dohi'di	doma'di	kigha'di	la'di	kone'di	kolwi'di	lamahan'di	binor'di	bash'di	olath'di	dodosh'di
Forianska månader	vahad	danuh	uad	baran	kohun	sehun	yot	veneh	daba	saun	kenu	husu.
Ebhronitiska mån.	januari	februari	mars	april	maj	juni	juli	augusti	september	oktober	november	december

	Katastrofen	Ljuset	Colonan	Kabala	Vambolien	Mhîm	Reningen	Forion	Mastrani	Frihetskriget	Nu
Jargisk	7075 f.D.	7015 f.D	7002 f.D.	4848 f.D.	2045 f.D.	1399 f.D.	0	841 e.D.	916 e.D.	1456 e.D.	2967 e.D.
Colonisk	73 f.C.g.	13 f.C.g.	0	2154 e.C.g.	4957 e.C.g.	5603 e.C.g.	7002 e.C.g.	7843 e.C.g.	7918 e.C.g.	8458 e,C,g,	9969 e.C.g.
Dvärgisk	60 f.L.	1 e.L.	14 e.L.	2168 e.L.	4971 e.L.	5617 e.L.	7016 e.L.	7857 e.L.	7932 e.L.	8472 e.L.	9983 e.L.
Falisk	5030 f.G.	4970 f.G.	4957 f.G.	2803 f.G.	0	646 e.G.	2045 e.G.	2886 e.G.	2961 e.G.	3501 e.G.	5012 e.G.
Foriansk	7916 i.F.	7856 i.F.	7843 i.F.	5689 i.F.	2886 i.F.	2240 i.F.	841 i.F.	Frälsningen	75 e.F.	615 e.F.	2126 e.F.
Garandisk*	1 e.K.	61 e.K.	74 e.K.	2228 e.K.	5031 e.K.	5677 e.K.	7076 e.K.	7917 e.K.	7992 e.K.	8532 e.K.	10043 e.K.
Kabalisk**	2227 f.K.T.	2167 f.K.T.	2154 f.K.T.	0	2803 K.T.	3449 K.T.	4848 K.T.	5689 K.T.	5764 K.T.	6304 K.T	7815 K.T.
Mûhadinsk	5676 f.M.	5616 f.M.	5603 f.M.	3449 f.M.	646 f.M.	0	1399 e.M.	2240 e.M.	2315 e.M.	2855 e.M.	4366 e.M.
Sabrisk	8531 f.s.T.	8471 f.s.T.	8458 f.s.T.	6304 f.s.T	3501 f.s.T.	2855 f.s.T.	1456 f.s.T.	615 f.s.T.	540 s.T.	1 s.T.	1512 s.T.
Thalaskisk	7991 f.M.	7931 f.M.	7918 f.M.	5764 f.M.	2961 f.M.	2315 f.M.	916 f.M.	75 f.M.	0	540 M.	2051 M.

* Används i Stora arkipelagen. ** Används i Ebhron.

KRONOLOGI ÖVER MUNDANA

De sista sidorna i denna bok tillägnar vi en utförlig kronologi över Mundana från år 7015 f.D. till nutid. Vi har försökt ta upp de mest intressanta händelserna från alla länder som beskrivits i världsmodulen 'Geografica Mundana' och expansionsmodulen 'Fjärran riken'. Många årtal från andra källor ingår också. Mer detaljer återfinns inte sällan i uppslagsdelen.

–7015 Historien börjar enligt dvärgarna (år ett enligt den dvärgiska tideräkningen).
–7012 Mörkret står på sin höjdpunkt. Endast delar av Ziu, Sung, Radh-Kamra, Zargan, Danarth och Tokon är fria. Dessutom håller diverse tirakiska krigsledare olika områden fria från mörkret.
–7006 Ashael finner det försvunna solsvärdet.
–7004 Khshathra och Karmaith besegrar Vhigilah, Uvithaan och Thanata i en episk strid.
–7002 Ashael dräper förrädaren Hegor men går själv under i den eldstorm som bildades. Mörkret lyfts.
–7002 Legosoldater och flyktingar under ledning av Amereta slår sig ner i Colonan och bildar ett självständigt rike.
–6999 Dvärgarna ankommer till ljuset.
–6994 De fyra dvärgiska expeditionerna skickas iväg under ledning av Drezin, Zolod, Samar och Roghan.
–6987 Dvärgarna möter människorna för första gången.
–6972 Amereta, den siste av 'de sju' lämnar Mundana. Taracon blir Colonans första kejsare.
–6958 Khazim-Renk-Ghor börjar byggas.
–6952 Drezin-Renk-Drezin börjar byggas.
–6912 Danarth återtar de östligaste delarna av vad som nu är Danbréann.
–6887 De första räderna från raunlänningarna sker i de östra bergsmassiven i Tokon.
–6868 Roghan bevittnar alvernas ankomst.
–6860 Alverna erövrar Sunariskogen. Det första stora kriget mellan alver och dvärgar startas. Roghandvärgarna som bosatt sig i den stora Sunari-skogen drivs från sina boningar. Roghan tvingas söderut. Ghordvärgarna förlorar också stora områden.
–6850 Colonan expanderar söderut. Det nya området blir Colonans första yttre provins, nämligen Perinan.
–6830 Tokon besätter de östligaste delarna av vad som nu är Danbréann. De västligaste delarna hålls av Danath. Under tio år rensas ön upp av de båda rikenas styrkor.
–6829 Krhun-Renk-Roghan grundas.
–6815 Danarth rensar upp i området som nu är Asharien. Rhodarion (vid nuvarande Fala i Asharien) blir huvudstad i de västliga provinserna.
–6754 Konungariket Zargan återerövrar de nordliga provinserna.
–6710 Vad dvärgarna kallar det andra stora kriget utspelar sig. Alverna anser att detta krig bara var en fortsättning på det första stora kriget – ett faktum som skapat mycket förvirring bland historieskrivare. Dvärgarna förlorar kriget och Roghan tvingas att bosätta sig i de ogästvänliga Khrunbergen söder om Sunariskogen. Ghordvärgarnas fästen i Kraalen-bergen, norr om Khazim, förstörs helt. Det är nu som dvärgarna påstås ha kastat förbannelsen över alvsläktet.
–6690 Tar-Hir-Renk-Ghor grundas.
–6679 Danarth erövrar de områden som nu är Asharien.
–6631 Kragh-Renk-Drezin grundas.
–6603 Alverna lyckas slutligen erövra de sydöstligaste delarna av Sunariskogen som varit tirakiskt land i över 400 år.
–6590 Radh-Kamra expanderar åt nordväst.
–6559 Zargan invaderar öarna som nu utgör Berenholt och anställer ett veritabelt blodbad på de tirakiska invånarna. Även de människor som bott tillsammans med tirakerna dödas. Zargans storhetstid inleds.
–6504 Akpilos koloniserar nya västliga områden.
–6432 Ziu erövrar områden i de sydliga ökenområdena. Staden Melûcka grundas vid en viktig oas längs den södra karavanleden.
–6320 I staden Sung grundar prästen Sao-Lin-Sung läran om tron på människans vilja till moral, etik och humanitet. 'Sung' betyder just ungefär "ursprunget till allt som är sant" och läran kallas helt enkelt 'Sungs lärdom'.
–6256 Krig mellan Sung och Ziu. Krigarmunkarna från Sung besegrar Zius trupper.
–6154 Taracolo IV, den siste coloniske kejsaren av Anmortalion-dynasti överger kejsartronen och beger sig ut på en lång vandring bland Mundanas länder. Thalion-dynastins förste kejsare tar över då kejsarstaven överlämnas.
–6020 Danarth i krig med Zargan. Danarth är nu på sin höjdpunkt, både militärt och ekonomiskt. I samband med detta krig gjorde kronokraterna uppror mot nekrokraterna i Danarth, vilket starkt förändrade rikets struktur och politik.
–5937 Danarth erövrar en nordlig provins längs floden Thukors norra lopp. Raunlänningarna besegras i flera viktiga slag. De många krigen tär dock ekonomiskt på riket. Speciellt i de västra delarna sker flera bondeuppror.
–5892 Vulkanutbrott i Krolimbergen. Vulkanen Jorak får ett stort utbrott.
–5891 Första kriget mellan Colonan och Tokon. Kriget leder inte till några landvinningar för endera parten.
–5812 Andra kriget mellan Colonan och Tokon. Efter lång tids upprustning så anfaller Colonan och erövrar hela Urma från Tokon.
–5790 Raunländerna utvidgas till att omfatta stora delar av områdena norr om Ringbergen.
–5745 Tirakriket Ragnash i Krolimbergen faller då det anfalls från två håll av Radh-Kamra och Zargan. Krolimbergen utgör ny gräns mellan de båda rikena.
–5604 Danarths flotta bränner och skövlar Tokons hamnar. Ett långvarigt krig inleds.
–5599 Zargan invaderar det tirakiska öriket Kularr (öarna öster om vad som nu är Berenholt). De tirakiska piraterna fördrivs och öarna skövlas.
–5541 Den sista coloniske kejsaren av Thalion-dynastin dör utan arvingar. Tion-dynastin tar över.
–5540 Tokon tvingas till fred med Danarth. De östra delarna av Danbréann ges till Danarth.
–5531 Torlin anfalls av toshiska stammar från sydväst och ökenkrigare från öster. Landet är nära att upplösas men räddas av Belag Duncinna, en av historiens mest kända magiker.
–5422 Krig mellan Colonan och Danarth. Perinan (nuvarande Pereine) förloras till Danarth.
–5390 Zargan besegrar en raunländsk här i nordöst. Den raunländske härskaren dödas och Zargan besätter stora områden norr om Ringbergen.
–5318 Sungs gränser når nu fram till Igonhavet. Zius expansion söderut är nu stoppad och Sung tjänar stora pengar på att beskatta karavantrafiken.
–5227 Den tolfte coloniske kejsaren av Tion-dynastin abdikerar och ersätts av den inkompente Athon Dan Itan-Athen. Den nya dynastin kallas Itan-Athen.
–5201 Athon Dan Itan-Athen, kejsare av Colonan, avsätts. Jahad-Than väljs till ny kejsare. En ny dynasti med samma namn grundas.
–5145 Radh-kamra koloniserar nya områden i nordväst.
–5003 Tronföljdskrig i Zargan som slutar med att landet splittras i två delar: Urath och Maulio.
–4990 Torlin på sin höjdpunkt. Landet behärskar nu hela området runt Malásar-sjön.
–4986 Raunlänningarna anfaller det nybildade Maulio och besegrar de oerfarna trupperna som vaktar Maulios norra gräns.
–4910 Det andra stora kriget (det tredje enligt dvärgarna) startas av alverna. En stor grupp av alverna var emot kriget och emigrerade under stora umbäranden till östra Colonan. Kriget mot dvärgarna gick dåligt och till sist tvingades alverna inse att de förlorat kriget. Henéastammen tvingades in i slaveri under dvärgarna.
–4897 Roghan-dvärgar beger sig till det gamla Ghorfästet i Kraalen-bergen och rustar upp fästet som får namnet Kraalen-Renk-Roghan.
–4848 Kabalaorden bildas på Kabalöarna i det som nu är södra Ebhron..
–4825 Henéa bryter sig fria ur dvärgarnas fångläger och försvinner. Hatet mot thism börjar, då thsim svikit sitt löfte att rädda henéa.
-4802 Riket Dabu bildas där Forion nu ligger.
–4791 Dvärgafästet Ikham-Renk-Ghor grundas.
–4715 Ashua, en stad i öknen (i nuvarande Momolan), ödeläggs av demoner som för långa tider gör att platsen är omöjlig att nå. Karavanerna tar omvägar runt platsen.
–4608 Den 23:e kejsaren av den coloniska Jahad-Thandynastin avsätts efter ett inbördeskrig. Den nya kejsaren blir Olanil av Tharlanion-dynastin.
–4555 Narenk-Renk-Ghor grundläggs i berget Narenk på halvön Urma i Colonan.
–4392 Zolod-Renk-Elall grundas.
–4340 Raunlänningarnas lägger under sig nya områden i norr.
–4250 Ökenkrigare (från nuvarande Momolan) anfaller både Sung i norr och Torlin i väster. Båda länderna tvingas till reträtt. Ziu tar tillfället i akt och driver bort Sungs krigare från de viktiga oaserna som kontrollerar karavanvägen åt söder.
–4228 Hemmer-Renk-Drezin grundas.
-4211 Den stora pyramiden utanför Hobinabraffa byggs.
–4150 Flera års torka och hungersnöd gör att de västra delarna av riket Torlin överges.
–4013 Tirakerna erövrar de sydöstra delarna av Sunari, ett område som en gång i tiden tillhört dem.
–4003 Kholon-Renk-Roghan grundas.
–3986 Kholon-Renk-Ghor-Drezin grundas.
–3977 En ny kejsardynasti, Chalon-Ala, tar över det coloniska imperiet.
–3986 Ghordvärgar från Narenk-Renk-Ghor på Urma-halvön grundar ett nytt dvärgafäste i Kholonbergen norr om Colonan. Det hela är en uppgörelse med den coloniske kejsaren för att Colonan skall få större tillgång till kvalitetsmetall och dvärgasmiden. Det nya fästet kallas Kholon-Renk-Ghor.
–3942 Landet Terek bildas på Zenslätten i Ebhron.
-3907 Riket Terek bildas på den stora Zenslätten då ett flertal småriken går samman.
–3867 Sorgon, en profet i Ziu, skriver sina berömda profetior om framtida händelser.
–3820 Colonan invaderar ön Dana söder om Urmian. Fälttåget mot trupperna från Danarth leds av kejsar Kenvian da Chalo-Ala själv. Det nya området blir provinsen Danian.
–3794 Vulkanen Jorak i Krolimbergen får utbrott och kastar askregn över stora delar av Krolimbergen.
–3720 Radh-Kamra koloniserar nya områden i nordväst.
–3651 Dvärgafästet Nitor-Renk-Ghor grundas.
–3644 Zorlakh-Renk-Roghan grundas.
–3643 Toshiska stammar invaderar västra Torlin och bränner och plundrar huvudstaden Aragan. Folket i Torlin flyr till den sydliga kusten vid Malásar-sjön.
–3587 Den coloniska kejsaren befaller att det skall byggas en mur i norr för att hålla raunlänningarna borta. (Muren finns än idag och kallas 'Thalaskas mur'.)
–3525 Människorna i sydöstra Sunari gör uppror mot sina tirakiska herrar. Riket Ramora grundläggs.
–3505 Urath splittras i tre delar. Övre Urath blir Dorosh, mellersta Urath blir Merun och lägre Urath blir Lemira.
–3502 Ramora anfaller Danarth och intar den västliga provinshuvudstaden Rhodarion. Staden ödeläggs och området avbefolkas. Med tiden kom-

mer landet runt Rhodarion att befolkas av Sunarialverna. Ruinerna efter Rhodarion faller i glömska.
–3465 Kejsardynastin Malana tar över makten i Colonan då den tidigare kejsaren dör utan legitima arvingar.
–3318 Staden Shu i östra Merun drabbas av en okänd farsot. Staden hålls i karantän. Efter två års karantän finns inga levande inne i staden. Man beslutar att bränna ned staden och allt sedan dess har det varit en ruinstad.
–3308 Terek och Kabalaorden startar krig som landområden i södra Ebhron.
–3243 Radh-Kamra erövrar de nordligaste delarna av Merun. Området kallas Sarda.
–3201 Svält och pest härjar i Radh-Kamras norra delar. Landet ödeläggs av plundrande band av svältande flyktingar. Radh-Kamra drar nya gränser som befästs för att hålla pestsmittade och rövare ute.
–3188 Epidemierna från nordväst drabbar Doroch. Landets nordliga gräns flyttas söderut.
–3143 Danarths flotta besegrar tirakerna söder om ön Kathar. Kathar och ytterligare ett par före detta tirakiska öar besätts och koloniseras av Danarth. Tirakerna på öarna svär sin lojalitet till Danarth som kommer att ha stor användning av denna allians.
–3142 Maulio förklarar krig med Danarth. Efter ett kort krig kapitulerar Danarths trupper och Maulio annekterar vad som nu för tiden är Jarla.
–3122 Den första mänskliga Koyn-kulten uppstår på Vambolien. Staden Keros blir centrum för kulten. Mitt i staden finns ödlemänniskornas gamla tempel.
–3168 Efter två års inbördeskrig vinner furstendömet Jarolon sin självständighet från Maulio.
–3098 Omfattande missväxt och svält i Maulio, Jarolon och Doroch.
–3045 Den första stora barbarinvasionen inleds då raunlänningar från norr strömmar i horder ner mot Danarth. Stora områden faller för de raunländska horderna. Colonan förlorar hela Perinan och Maulio är nära att gå under – mycket beroende på att landet är försvagat av det senaste inbördeskriget.
–3000 Raunlänningarnas rike står på sin topp. Det är ett av det mäktigaste rikena på Mundana vi denna tid.
–2998 Terek och Kabalaorden enas till riket Ebhron för att klara trycket från de nyligen påbörjade raunländska invasionerna.
–2986 Colonan inleder en motoffensiv mot barbarerna från norr. Ett stort område norr om Perinan återerövras.
–2810 Riket Torlin krossas av ökenkrigare från öster och norr.
–2794 Radh-Kamra erövrar och koloniserar Okrana.
–2705 Kranoog enar de åtta städerna och bildar kungariket Jargien. Under Kranoog besegras en expeditionsstyrka från Radh-Kamra vid gränsen till Okrana. De vilda folken som varit en plåga i området drivs ut åt väster. Kranoog hyllas som en hjälte och åtnjuter mycket stor respekt.
–2692 Sung erövrar stora landområden från Ziu. Zius militära makt minskar och härskarna i landet blir tvungna att överge garnisonerna i de södra oaserna.
–2668 En ny kejsardynasti, Arionmarro, tar över det coloniska imperiet.
–2617 Danarth landstiger på Ebhron men motas bort. Ebhrons första möte med centrala Mundana.
–2615 Furstendömet Jarolon anfalls och ockuperas av Maulio.
–2556 Vulkanutbrott i norra Khazimbergen kastar aska över stora områden.
–2551 Fiendskapen mellan alverna och dvärgarna blossar upp ordentligt. Alviska berättelser anser att det är vid denna tidpunkt som det tredje stora kriget bryter ut. Dvärgarna anser dock att detta krig bara var en fortsättning på det krig som pågått i nästan 1500 år.
–2540 Raunlänningarna erövrar den nordvästligaste delen av Maulio.
–2533 Tredje stora kriget mellan alver och dvärgar slutar med stillestånd. Léaram har vägrat att ställa upp och flyttar ännu längre österut; till de östra delarna av Tokon där de får asyl. Varken alverna eller dvärgarna vann något på det tredje stora kriget.
–2487 Colonan inleder en ny offensiv mot raunlänningarna och lyckas återerövra nya områden, bland annat Perinan. Samtidigt förlorar Danarth områden till raunlänningarna.
–2450 Votan-Abor, Akpilos huvudstad, sjunker i havet, under en jordbävning. Stora landområden, norr om vad som nu är Eumo, dränks i havet. Djungelstammarna i söder revolterar mot de kvarvarande kejserliga trupperna. Många städer läggs i ruiner och döljs i den växande djungeln. Sung är den enda sydliga stad som lyckas överleva genom att isolera sig. I norr bryter ett inbördeskrig ut bland de rivaliserande krigsherrarna.
–2433 Krigsherrarna i Ziu startar krig mot Sung och lyckas erövra en del områden, fast till ett högt pris – skatterna i landet dubblas och befolkningen är nära att revoltera.
–2424 Danarths flotta lyckas invadera och befästa de västligaste delarna av ön Danian, men förlorar samtidigt ytterligare mark på fastlandet. Samma år erövrar man med hjälp av tirakiska legosoldater flera öar sydväst om Takalorr och i de norra delarna av Igonhavet, bland annat Gahava. Danarth är relativt svag militärt men samtidigt en stark handelsnation.
–2420 På ön Cai startas ett uppror som leder till att det självständiga riket Edron grundas. Samtidigt skövlas de sista delarna av Akpilos av demoner och vilda stammar.
–2385 Colonan besegrar raunlänningarna i norr och flyttar fram sina gränser.
–2376 Efter det framgångsrika fälttåget mot raunlänningarna bryter Colonan den långvariga freden med Tokon och invaderar de västliga delarna av landet. Prästerna i Tokon uttalar en profetia som säger att Colonan kommer gå under för sina synder mot drakarna.
–2334 Danarth lägger en blockad runt ön Danian och lyckas erövra hela den södra (och rikaste) delen av ön.
–2234 Jargien anfaller Rankun. Staden Urath intas av jargierna, staden Yberna ödeläggs och även huvudstaden Binkh är nära att falla, men jargierna drivs tillbaka och Rankun finns kvar i ytterligare hundra år.
–2219 Zarakh-Renk-Roghan grundas.
–2204 Ziu kastar ytterligare trupper mot Sung och lyckas erövra nya områden till priset av förlorade områden i sydöst. Handeln genom Ziu minskas, dels på grund av de ökade skatterna och dels på grund av att nästan alla oaser längs karavanlederna åt söder förlorats.
–2135 Rankun besegras i ett nytt krig och annekteras av Jargien. De nordvästra delarna av Rankun (nuvarande Mihrit) besätts av Radh-Kamra.
–2111 Kejsarinnan Deraganna Doria da Arionmarro satsar alla sina trupper på ett kort och driver ut raunlänningarna från Thalahalvön. Danarth lyckas också erövra en bit, men den största framgången för Danarth är att de lyckas erövra hela ön Danian som lämnats i princip oförsvarad.
–2108 Efter sina militära företag i österländerna tvingas Danarth överge ön Gahava i Igonhavet.
–2099 Maulio erövrar stora delar av vad som nu är norra Asharien från Danarth. Ramora anfaller från söder och roffar åt sig ett mindre område.
–2075 Krig mellan Doroch och Merun bryter ut. Fredsförhandlingar leder till att allt land sydväst om Krolimbergen tillfaller Merun.
–2056 Ralon anläggs och blir ny huvudstad i Maulio.
–2045 Koynkulten på Vambolien drivs ut. Stammarna på ön enas och det första cirefaliska riket bildas.
–1998 Dorisiorol den Våldsamme tar makten i Dorosh genom att krossa allt motstånd. Ett fruktansvärt skräckvälde skapas.
–1996 I Colonan dör den siste kejsaren av Arionmarrodynastin utan tronarvingar. En intensiv maktkamp sätter igång. Segern går till den slipade politikern Negus Tolonen då han lyckas vinna senatens 'förtroende' (de som finns kvar) och därmed kan bestiga kejsartornen. Tolonen grundar dynastin Negustum.
–1975 Dorisiorol lönnmördas under en nyårsbankett. Revoltörerna ber härskaren i Maulio om hjälp. Maulio befriar Dorosh, men annekterar landet i slutet av samma år.
–1869 Maulio förklarar krig med Ramora och erövrar allt land norr om Järnforsen.
–1822 Radh-Kamra anfaller Jargien och erövrar staden Absalon efter ett halvårs belägring.
–1800 Provinsen Daval i Merun faller för en jargisk invasionsarmé. Efter det dåligt skötta kriget ser sig kungen av Merun tvingad att abdikera. En rådsförsamling tar makten. Jargiska agenter tros ha haft något att göra med det hela. Namnet på landet byts till Erat. Huvudstaden flyttas till Eratar.
–1789 Tokon enas under drakbaneret och kastar ut den coloniska armén från västra Tokon.
–1726 Uppror i staden Absalon. Invånarna i staden övermannar alla ockupationssoldater från Radh-Kamra. Alla av de åttahundra soldater som tagits till fånga levande korsfästs utanför staden som avskräckande exempel (det är fortfarande en kär tradition att korsfästa misshagliga element utanför staden). Staden utropar sin självständighet.
–1652 Tibara erövras från rådsrepubliken Erat och inkorporeras i konungariket Jargien.
–1648 Colonan anfaller Tokon och erövrar allt land väster om floden Nié.
–1644 Hjälten Thull, som intog staden Tibara genom list, får en uppenbarelse och börjar predika i den nyligen erövrade staden. Thull får många uttolkare under sig som försöker sprida den nya läran. Thull blir känd som Jordesoldaten.
–1641 Absalon faller återigen för Radh-Kamras här från Okrana. Som hämnd för den förra ockupationen så utsätts staden för ett blodbad. Hälften av stadens manliga befolkning avrättas. Stora delar av befolkningen förs bort som slavar. Trollkarlen Arotar ledde belägringen och använde bland annat magiska jordskalv.
–1639 Thull döms till döden av en jargisk tribunal, men benådas. Han fortsätter dock sina predikningar och försvinner mystiskt efter bara någon månads frihet. Hans följeslagare ser detta som en gudomlig gest.
–1582 Staden Rhaon i Lemira (på nuvarande Berenholt) går under efter pest, missväxt och krig mot infödingar på ön. Staden befolkas aldrig igen.
–1443 Ramora anfaller och driver ut tirakerna i vad som nu är sydvästra Soldarn. Tirakerna dödas eller tvingas fly över havet.
–1399 Himmelens son förenar nomadstammarna i Ressiöknen. Detta inledde stamfaderns tid – en guldålder i Mûhads historia.
–1348 General Nia genomför en palatskupp i Colonan och tar makten. Den siste kejsaren av Negustum-dynastin halshuggs offentligt. General Nia utnämner sig själv till imperator över riket. Armén rustas upp, skatterna höjs och ett skräckvälde införs.
–1336 Folket i Colonan gör uppror under slaven Obidar som leder en stor rebellarmé vilken skövlar stora delar av Thalahalvön.
–1332 Colonan intas och senare samma år tas general Nia till fånga och avrättas. Obidar blir den förste kejsaren av Obidarhon-dynastin.
-1279 Stadsstaten Aroch bildas i nordvästra Forion.
–1264 Maulio invaderar de nordöstra delarna av Erat. För att få fred tvingas Erat betala ett stort krigsskadestånd.
–1249 Merekh-Renk-Roghan grundas.
–1243 Ramora förklarar krig mot Maulio, invaderar och intar Maulios huvudstad, Ralon. Den nya gränsen befästs. Maulio flyttar sin huvudstad till Arlon mitt i riket.
–1201 Mihrit erövras av de jargiska trupperna. Staden Davos intas och blir huvudstad i den nya jargiska provinsen.
–1198 Colonans legioner går över floden Nié och anfaller Tokon.
–1197 Ramora börjar bygga upp sin flotta. Armén förstärks och landet rustar för krig.
–1196 Den sista tokonska staden, Nimia, faller för de coloniska legionerna. Staden ödeläggs. Tokon kapitulerar och landet blir en provins i det coloniska imperiet.
–1115 Pesten härjar i östra Maulio och de raunländska områdena vid Rhungsjön.
–1050 Kris i Radh-Kamra leder till att landet förlorar stora landområden.
–1025 Ramora anfaller Maulio i norr och erövrar allt land söder om Raunfloden.
–1019 Den coloniska generalen Tamari erövrar området som nu är Caserion. Han hjälteförklaras då han återkommer till Colonans huvudstad. Hans

popularitet gör att han blir övertalad att leda en kupp mot kejsaren, som dock slutar mycket snöpligt varvid Tamari finner det nödvändigt att ta sitt liv.
–996 Ramoras flotta härjar i Rhungsjön och erövrar Dubaral, Kathar, Ralkom och en mängd mindre öar.
–933 Sardan erövras av Jargien från Radh-Kamra.
–870 Sungs rike blir anfallet av demoner och vilda stammar från Summag i nordväst.
–720 Colonan slår upp en kil i raunlänningarnas territorium och befäster erövringarna med ett stort antal fort. Även norr om Perinan flyttas gränserna framåt.
–713 Den siste coloniske kejsaren av Obidarhondynastin dödas av demoner i det kejserliga palatsets trädgård. Det visar sig att raunländska magiker ligger bakom lönnmordet. Till ny kejsare utses den unge Cleon som grundar en ny dynasti med samma namn.
–699 Den sista mastodonten dödas i Radh-Kamras djupa skogar.
–698 Kamorianska infödingar anfaller och ödelägger staden Obilos (strax norr om Krolimbergen) i Radh-Kamra.
–638 En jordbävning skakar södra Radh-Kamra i det område som nu är Okrana.
–584 Profeten Udar talar om den ende guden i staden Tibara. Hon genomför flera mirakel och anklagar den jargiske kungen för helgerån. Udar dör martyrdöden.
–558 Torka i östra Colonan leder till en omfattande svält.
–504 Raunlänningarna anfaller Radh-Kamra i väster. De stoppas dock vid de höga passen i Drezinmassivet.
–498 Slavuppror i västra Colonan.
–463 Radh-Kamra går under i en farsot som drabbar hela landet. Genrio och Okrana blir arvtagare till det fallna riket.
–458 Colonan erövrar områden från Danarth på södra Thalahalvön.
–450 Okrana som tidigare tillhörde Radh-Kamra erövras av Jargien.
–440 Raunlänningarna överger sina erövringar i väster och återvänder till sitt forna område. Colonan sätter ständigt press på raunlänningarna, men expanderar under denna tid.
–403 Den religiösa skriften 'Fata' (vilket betyder ungefär "min kunskap") skrivs av en präst i Ziu. Dessa skrifter kommer att utgöra grunden i den framväxande mûhadinska religionen.
–348 Mihola, en ramoriansk hjälte, leder räder mot de coloniska legionerna som bygger upp härläger längs den norra gränsen. Colonans planer på att erövra Ramora måste skrinläggas tills vidare.
–295 Den coloniska provinsen Nevo bildas då coloniska legionärer erövrar de norra delarna av Ramora. Även Danarths besittningar nordöst om Raunfloden erövras. Ralon blir provinshuvudstad för den coloniska provinsen Nevo.
–260 Colonan erövrar den södra delen av Thalahalvön från Danarth och Dubaral från Ramora.
–250 Hela Erat erövras av Det jargiska kungadömet. De jargiska infiltratörerna har hotat de eratanska adelsmännen och lyckas få över dem på sin sida. Provinsens namn blir Merun.
–239 Cirefalierna driver ut tirakerna från ön Rimcoz söder om Vambolien.
–202 Efter en stor mobilisering i hela det coloniska imperiet erövras stora områden i norr. Denna nordliga kil splittrar raunlänningarna i två områden. Den nordliga provinsen befästs mycket väl och visar vara ett väl fungerande skydd mot raunlänningarna.
–181 Tinerhon-dynastin tar över efter Cleon-dynastin i Colonan då den gamle kejsaren abdikerar till förmån för Tiner av Savira som hotat att störta imperiet i inbördeskrig.
–179 Colonan erövrar ön Danian från Danarth som upphör att existera.
–165 Colonan expanderar i väster och erövrar områden från både Maulio och Ramora. Allt land norr om Bzar-floden blir colonisk mark. Även ön Kathar och den närliggande halvön vid det nuvarande Daan Hammal erövras.
–154 Den aktade läromästaren Raderhan nedtecknar den ramorianska förkunnelsen i 16 hymner.
–112 På Davals gladiatorarena dödar St Lesius obeväpnad sju lejon och benådas av de vantrogna adelsmännen.
–100 Maulio annekteras av Jargien efter att kungen i landet och flera höga befälhavare lönnmördats av jargiska infiltratörer och agenter. Efter ockupationen ställs de övriga befälhavarna inför rätta och avrättas. Befolkningen kuvas med hårda metoder.
–85 Edron besätter de nordvästliga delen av Ziu och koloniserar flera områden vid Blå havet.
–78 Förkunnaren Milargok bränns på bål i den jargiska staden Lamur.
–69 Den första ekbeten i Momolan enar de vilda ökenstammarna.
–66 Colonan erövrar stora delar av den jargiska provinsen Maulio.
–55 Vulkanen Jorak i Krolimbergen får utbrott.
–25 Cirefalierna konsoliderar sitt grepp över de meloriska öarna. Ön Rimcoz erövras av cirefalierna. Även ön Dazava blir en cirefalisk besittning. Tirakerna på öarna drivs iväg under de följande hundra åren. Melorions sjömakt börjar växa och handeln börjar göra landet rikt.
–9 Enuckernas inflytande i Zius hov har nu nått en absurd nivå. I huvudstaden Alkarzan gör folket revolt och utvisar eunuckerna ur landet. Den gamle härskaren får åter sin makt.
0 Reningen inleds i Jargien, ett inbördeskrig som leder till att de Daaktroende tar makten och alla andra religioner bannlyses.
23 Colonans legioner driver bort raunlänningarna även i väster. Fort i bergspassen i de sydvästra delarna av Ringbergen håller västraunerna stången.
51 Religiös schism i Ziu. Landets västra delar tas över av fanatiskt troende mûhadiner och detta land kallas därför Mûhad.
64 Det fjärde stora kriget mellan alver och dvärgar inleds.
99 Staden Vazago i södra Ramora går enligt legenden under på grund av de synder som stadens siste härskare Garon begått.
112 Vid slaget vid Talon besegrar en upprorshär den ramorianske kungens trupper. Det ryktas att jargiska soldater funnits i upprorshären. Kungadömet Ramora är nu kraftigt försvagat.
120 Colonan för effektiva utrensningskampanjer mot västraunerna. Mängder med fort upprättas som stödjepunkter. Östraunerna gör dock mer motstånd och Colonan klarar inte av att driva bort dem.
128 Fjärde stora kriget mellan alver och dvärgar slutar. Det är det längsta och det blodigaste av de stora krigen. Stora delar av Sunariskogen har skövlats av dvärgarna och flera dvärgafästen raserats av alvisk magi.
137 Östraunerna startar sina våldsamma anfall mot de nordliga coloniska forten.
140 Ebhron invaderar Lalasta och många mindre öar i Stora arkipelagen.
144 Sung expanderar och bildar en lös federation som får namnet Eumo.
150 Kungen i Jargien skickar ut en flotta för att erövra Ramora som är försvagat av långvariga inbördeskrig.
156 Efter fyra års jargisk belägring och sjöblockad faller Ramoras huvudstad, Ramathor (som var belägen vid det nuvarande Rampor i Västmark). Endast ruiner lämnas kvar efter att staden plundrats, bränts och ödelagts. Ramora flyttar sin huvudstad till Yold som ligger mitt i Yoldeskogen.
157 De coloniska legionerna tvingas retirera söderut och upprätta nya försvarslinjer på grund av attacker från östraunerna.
158 De jargiska styrkorna tvingar ramorianerna till en fred som tillerkänner jargierna stora områden av det södra Ramora. Härföraren Sold sviker dock sin jargiske härskare och tar själv makten i det nya territoriet. Soldarn bildas.
195 Hadarlon blir huvudstad i Soldarn. Staden namnges efter Solds ende son, Hadar.
200 Östraunerna fortsätter sin expansion åt väster.
200 Terne koloniseras av Ebhron.
210 Cirefalierna grundar handelsstaden Szal Dorian i de sydvästra delarna av Jargien.
211 Den damariska staden Targus grundas av Damar den svarte.
219 Vid sjöslaget vid Gahava (söder om Gnaar-Muur) besegrar den cirefaliska flottan en armada av jargiska galärer. Jargiens sjöherravälde över Igonhavet bryts en gång för alla.
222 Edron grundar en ny koloni i norr (där det nuvarande Gordrion ligger). Namnet på kolonin blir Nadaria.
229 Efter långvariga problem med monster och vandöda går en stor krigarorden med momolanska krigare och magiker till aktion för att rensa upp i och runt det avgrundshål som finns i de östra delarna av Momolan. Landet säkras och i området börjar både jordbruk och boskapskötsel att drivas.
230 Raunlänningar anfaller och plundrar Colonans norra gränstrakter. Alla coloniska fort i raunländerna går förlorade. Kejsaren leder själv legionerna i striderna, men tas till fånga av raunlänningarna. Den siste kejsaren av den stora Tinerhondynastin och hela hans familj hålls som slavar hos den raunländske härskaren. Sinadarian blir kejsare och grundar Sin-dynastin.
244 Soldarn anfaller Ramora. Ramoras huvudstad Yold är nära att falla och den ramorianske kungen tvingas acceptera ett förnedrande fredstraktat som ger Soldarn de västra delarna av landet.
257 Kejsaren i Colonan, Ra-An-Sinadarian, fattar beslutet att dra tillbaka sina garnisoner och legioner från Nevo och Drunok för att kunna skydda imperiets centrala delar. Nevo och Drunok blir självständiga länder.
259 Folket revolterar i Colonans huvudstad. Den coloniske kejsaren Ra-An-Sinadarian da Sina lönnmördas. Gahan Dräparen tar makten och avrättar alla drakväktare som inte lyckas fly.
264 Folket i Nevo revolterar. Bonden Jimro leder ett framgångsrikt bondeuppbåd mot huvudstaden Ralon och lyckas utan svårighet avsätta den siste coloniske lydkonungen. Jimro blir kung av Nevo, den förste i en lång rad av nevrinska bondekonungar. Huvudstaden flyttas samtidigt till Nada för att förlänga avståndet till det coloniska imperiet.
268 Gahan Dräparen kröner sig själv till kejsare över Colonan. Dynastin Gahan grundas och kejsaren tar namnet Ra-An-Gahannon da Gahan. Kejsaren startar kampanjer som driver bort raunlänningarna både i väster och i öster.
279 Krig mellan Soldarn och Nevo. Kriget går dåligt för Nevo till en början, men lyckan vänder då kung Jimro och hans personliga hird omringar och dräper kung Hadar IV av Soldarn under ett fältslag strax söder om Fala.
281 Ett stort vulkanutbrott från vulkanen Jorak i Krolimbergen.
284 Nevo sluter en pakt med Soldarn. Båda länderna förbinder sig att inte anfalla varandra.
301 Raunlänningarna erövrar stora nordliga områden från det oroliga Drunok (som nyligen blivit självständigt från Colonan).
304 'Asawismen träder fram som en folklig rörelse som grundar sig på Mhîmrätten.
320 Hela Ramora erövras av Nevo i ett snabbt fälttåg. Kriget har varit ganska oblodigt med undantag för staden Yold som lagts i ruiner. Kriget slutar då alla ramoriska trupper kapitulerar.
380 Momolans materiella och kulturella välstånd har växt till och ekbeten befaller att landet skall expanderas västerut till Malásar-sjön.
433 Edron koloniserar ett nytt område (långt väster om Malásarsjön) på djungelkusten vid Söderhavet. Landet kallas Udorion och fungerar som en handelsplats ut mot det stora Söderhavet.
478 Nargan från Lamur avsätter kungen och tar makten i Jargien och utropar sig själv till kejsare.
481 Daval görs till huvudstad för det nya jargiska kejsardömet.
526 Mirahmad den lysande, en mûhadinsk härförare och hjälte, intar Ziu som blir en del av Mûhad. Ziu får dock behålla sin tradition av vetenskap och blir fortfarande relativt fria från religiösa dogmer.
529 En kraftig jordbävning på Takalorr förstör mycket av den äldre bebyggelsen i och runt Tiban.
633 Ra-An-Megadarano da Gahannon, Colonans kejsare, dör utan arvingar. Perinar den vise tar makten. Dynastin Perinar grundas. Landets västliga provinser invaderas av raunlänningar. Kejsar

Perinar låter detta ske för att kunna befästa försvarslinjer närmare imperiets kärnområden.
666 En stor flodvåg sveper fram över Igonhavet och drabbar mycket stora områden i Momolan.
669 Den genriske diktaren Kalidassa författar sitt stora Radhamra-epos som beskriver Radh-Kamras historia.
700 Ranskil (nuvarande Fala) grundläggs bredvid ruinerna av Rhodarion. Platsen var tidigare en mötesplats för nomadfolken i området.
713 Damarien enas. Targus blir huvudstad. Riket leds av Damas den Svarte.
714 Den unge coloniska kejsaren Perinar II da Perinar dör i en mystisk jaktolycka. Den unga kejsarinnan är havande men landsförvisas. General Nerva utropar sig till ny kejsare med namnet Mashora av dynastin Annerva.
722 Drunok råkar i krig med Roghandvärgana i Kraalen-bergen. Dvärgarna släpper ifrån sig lite slättland som de ändå inte brukar i utbyte mot ett fördelaktigt freds- och handelsavtal.
730 Tirakiska skepp landsätter horder med tirakiska krigare i södra Soldarn. De befäster områden ända upp till Khrûnbergen. Staden Rampor grundläggs i närheten av gamla ruiner efter en äldre ramoriansk stad, som bas för fortsatt tirakisk expansion.
733 Efter långa härjningståg i Soldarn intar den tirakiska hären staden Amina i södra Nevo. Staden plundras och bränns till grunden av de osedvanligt brutala tirakerna.
743 Slaget vid Mihol stoppar för tillfället tirakernas expansion in i Nevo. Tirakerna drivs tillbaka av förenade neviska och soldiska trupper.
750 Colonan förlorar stora områden i de västra delarna av imperiet till raunlänningarna. Raunlänningarna har absorberat mycket kultur och kunskap från folken i de erövrade områdena. Kejsar Maranon da Annerva försöker driva ut inkräktarna men misslyckas kapitalt. Skatterna höjs och missnöjet växer i det coloniska imperiet.
767 Edron på ön Cai ödeläggs av drakar. Landet Edron går under. Udorion faller för toshiska stammar som härjar i djunglerna. De enda kvarvarande resterna av denna civilisation överlever i Nadaria (området som nu är Gordrion).
819 Den store tirakiske filosofen och krigshjälten Gurg Morgu sprider sin kunskap om varför lidandet finns i världen. Hans anhängare (både tiraker och människor) kallas gurgiter och de predikar att bandet mellan ande och materia måste skiljas genom avhållsamhet, armod och hjältedöd.
823 Efter otaliga krig med tirakstammar i bergen, barbarfolk på slättlanden och bestialiska varelser från vildmarken bildadas kejsarriket Menon-Aun.
840 Sammin Talan da Annerva, kejsare av Colonan, beslutar genom dekret att den gamla tron återigen skall bli officiell statsreligion. Det hela slutar med uppror och att kejsaren ställs inför rätta och bränns på bål. Colas Drakbane tar makten och grundar den nya dynastin Colas.
841 Imay nedstiger till Mundana då han låter sig födas som människa i byn Viomar i Forion. Hans tre mödrar hette Kärlek, Omtanke och Beskydd. Han får namnet Selif Sabin av sina tre mödrar.
868 Västraunerna utropar ett självständig rike väster om Colonan och nordöst om Nevo. Landets namn blir Raon. Västraunerna har tagit till sig många av de coloniska sedvänjorna, stridsteknikerna och kultur.
913 Ett inbördeskrig bryter ut i Dabu. Den segrande sidan under ledning av guden Imays inkarnat erövrar Hobinabraffa och ändrar rikets namn till Forion.
916 Colas III avsätts och landsförvisas av den coloniska senaten. Till ny kejsare utses Thalama av Mastrani-dynastin.
952 Inkvisitorer från Drunok med 'hjälp' av jargiska präster beger sig in i norra Nevo och plundrar Nada och 'konverterar de otrogna'. Kung Ancanogel den Rättframme bannlyser Daak och förbannar dennes makt för alla tider.
955 Den blinde Samor den helige predikar runt om i Nevo.
957 Samor skapar en kult kring sig själv och kring gudomarna Pelias och Aurias. Efter en uppenbarelse mitt under en solförmörkelse konverterar snabbt nästan alla i hela Nevo till Samorismen, som läran kommer att kallas. Detta är ingen stor bedrift eftersom Daak-tron nyligen bannlysts.
959 Härskaren i det nybildade riket Raon, Lodrick Drahall, låter kröna sig själv till kejsare. Han anser sig vara den sanne arvtagaren till det coloniska imperiet och lovar att införliva 'de östliga provinserna' (dvs Colonan) i sitt rike.
961 Jargiska korsfarare kommer över bergen i norr för att kväsa Samorismen. De misslyckas kapitalt.
963 Samor går hädan. Rykten om att Daak skulle ha något med saken att göra tystas ner från både de samortroende och av kung Jimro den Tredje.
965 Femte stora kriget mellan alver och dvärgar. Kriget startas genom list av tirakerna.
967 Då både alverna och dvärgarna försvagats av sitt krig anföll tirakerna i stora horder. Denna fortsättning på det femte stora kriget kallas 'det första tirakkriget'. Kriget går mycket bra för tirakerna till en början.
969 Alverna och dvärgarna inser vilka som startat det pågående kriget (tirakerna) och börjar gemensamt bekämpa dessa.
970 Ralon blir huvudstad i Nevo då Nada utsatts för en långvarig belägring.
976 Den åldrade kejsar Drahall av Raon erövrar coloniska områden i sydväst (nuvarande södra Caserion).
984 Slaget om Nimto Bro. Ett av det största och viktigaste slagen under första tirakkriget. Där befästs också Nimto av Solen som en sann förkämpe för Samorismen. Zorián, den andre av Samors tjugo lärjungar, kämpar också i det stora kriget. Zoriáns bondehär driver tirakerna framför sig i flera veckor innan det avgörande slaget står utanför den belägrade dvärgabyn Hazr. En kombinerad här av nevriner och dvärgar nedgör där en stor skara tiraker och driver sedan de överlevande på flykt söderut. För att stärka banden mellan dvärgarna och nevrinerna uppförs grunden för staden Camard alldeles intill Hazr. Många tirakstammar börjar slåss inbördes efter det att ledaren Marnakh anslutit sig till människorna. Tiraker under Marnakhs ledning får efter långa överläggningar en fristad hos människorna i Rampor.
985 Det nordliga landet Nadaria (beläget där det nuvarande Gordrion ligger) går under då horder av troll slår sönder den sista spillran av den edronska civilisationen.
986 Mûhad för krig mot krigiska stammar i sydväst och lyckas återerövra gamla bördiga områden.
987 Ranskil i Nevo erövras på en vecka av Soldarn efter ett överraskningsanfall.
988 Första tirakkriget är över. För tirakerna slutar det hela mycket snöpligt då både alver, dvärgar och människor vänt sig mot dem. Då även alverna och dvärgarna är försvagade passar Soldarn och Nevo på att annektera stora delar av de områden som tirakerna erövrat. Soldarns guldålder inleds.
992 Upplopp i Rampor mellan tiraker och människor. Hundratals individer dödas under tre dagar av meningslöst våld. Borgmästare Birlitz lyckas få samförstånd och fred. Lagar upprättas vilka bland annat innehöll restriktioner för tirakerna och som kompensation fick de vissa ensamrätter.
1000 Tusenårsdagen av reningen firas i Jargien med att kejsaren sänder ut 'hjältemodiga' kolonisatörer som tvingas bosätta sig och kolonisera områden i de sydöstliga skogarna (områden som en gång varit del av den stora Sunariskogen).
1002 Zorianordens tempel och kloster uppförs i Camard.
1005 Samorimannen Yamsal dör. Om denne man är densamme som Ramsal (den lärjunge som nedtecknade 'Den eviga omvälvningen') tvistar de lärde om. Yamsal levde hur som helst 943-1005 e.D. och 'Den eviga omvälvningen' har daterats till ungefär samma period.
1017 Coloniska legioner erövrar områden från västraunerna i nordväst. Expansionen slutar dock då kejsaren av Raon hotat att anfalla det relativt svaga imperiet.
1026 Den Samoriske profeten Minuviel kommer till Soldarn vilket utmynnar till ett religionskrig mellan den nya läran och de Daaktrogna. Nio år senare lyckades kung Raal få stopp på stridigheterna genom politiska och militära påtryckningar och Soldarn splittrades i två delar, ett Daaktroget Västmark samt ett samoriskt Soldarn.
1034 Colonans kejsare Canara IV Mastrani stupar då det fartyg han färdas på från Perinon anfalls av okända pirater. Arvtagaren mördas samma år av sin kusin Peo den Fruktansvärde som tar makten i Colonan. Hans kejsarnamn blir Peos I Mastrani.
1035 En religiös schism i Soldarn leder till att landet delas i Västmark och Soldarn. Birlitz blir ledare för det nya landet Västmark. Birlitz avlider kort efter att Västmark enats.
1041 Menon-Aun startar krig mot ödlefolket i öster. Ett blodigt korståg inleds.
1052 Efter ett tioårigt korståg med stora förluster på båda sidor blir Menon-Aun tillbakadrivet. Korståget har sitt slut och ett långdraget gränskrig tar sin början.
1067 Locarda blir huvudstad i Momolan.
1071 Vilda stammar från Tarkas invaderar de östra delarna av Mûhad.
1088 Peos II Mastrani, kejsare av Colonan mobiliserar nya legioner och erövrar de områden som förlorats under de sista tre hundra åren. Kejsardömet Raon förlorar stora område i öster.
1130 Västraunerna i norr drabbas av ett flertal långa vintrar, med hungersnöd och farsoter. Raun-länningarna splittras och ingen ledare kan längre styra över de splittrade och illa åtgångna stammarna. Situationen förvärras av att kejsaren i Raon (som själv är ättling till västrauniska härskare) ständigt blandar sig i de västrauniska affärerna.
1132 Menon-Aun invaderar öriket Tarhai.
1190 Ranskil intas av neviska trupper med Tymain i spetsen. Soldarn hinner aldrig mobilisera. Stadens namn byts till Fala garnison enligt dekret från det neviska ockupationsrådet.
1191 Nevo återerövrar de områden från Soldarn som historisk tillhört Nevo. Den nevriska huvudstaden flyttas åter till Nada. Ralon är dock den största staden i det neviska riket.
1192 Cirefalierna landstiger i sydvästra Raon och erövrar ett mindre område från de civiliserade västraunerna. Vad som nu är södra Caserion bildas och cirefalierna arbetar frenetiskt på att befästa sin nya garnisonsstad Marek Pomian. Kejsaren av Raon tvingas överge västliga delar av sitt rike för att kunna hålla Colonan och Caserion på stången.
1203 Cirefalierna inleder erövringen av Nevo. Den viktigaste framstöten är en landstigning norr om Camard. Cirefalierna grundar en hamn som kallas Tuzan Rim. En garnisonsstad byggs upp extremt snabbt vid hamnen. Efter endast nio månader står både stad och stadsmur färdiga. Under tiden skeppas stora mängder manskap, material och pengar till staden.
1205 Cirefalierna förklarar Nevo krig genom att belägra Camard, både landvägen och sjövägen. Efter ett kort sjöslag där asharierna försöker bryta igenom, men misslyckas, kapitulerar Camard. Zoriánordens ledare avrättas och orden förklaras därmed upplöst av ockupationsmakten.
1210 Ralon, Nevos största stad, plundras och bränns av en tirakisk legohär under cirefalisk ledning då staden vägrat att kapitulera.
1220 Tymains armé vinner en lysande seger över cirefalierna utanför Fala. Läget är trots detta desperat eftersom staden är avskuren i alla riktningar och saknar möjligheter för att underhålla en större armé någon längre tid.
1221 Cirefalierna slungar in pestsmittade lik in i den belägrade staden. Pesten bryter ut i staden och Tymain avlider. Nevo står utan ledare och är nära att upplösas.
1222 Efter 19 långa år så är hela Nevo i cirefaliernas grepp. De kallar sitt nya land 'Asharion' (det röda landet). Cirefalierna tar snabbt ett fast grepp om Asharion. Folket accepterar motvilligt den nya tiden. Kommunikationer, handel och utbildning byggs ut. Soldarn har under erövringen av Nevo förberett sig för en cirefalisk invasion genom att befästa gränsfort och erövra viktiga öar längs cirefaliernas sjövägar. Den samoriska läran beläggs med tunga skatter för att få fortsätta sin verksamhet.
1245 Bondeuppror i södra Asharion. Upproret slås brutalt ned av den cirefaliska ockupationsmak-

ten. Oroligheterna fortsätter med ständiga räder från frihetskämpar som gömmer sig i Sunariskogen. Alverna och dvärgarna väljer att stå utanför hela processen, även om rapporter om att alverna hjälper gerillamännen framkommer.

1254 Slavuppror i de sydvästra delarna av Colonan.

1285 I Colonans huvudstad låter kejsar Peos Mergeno IX Mastrani fängsla hela senaten. Viktiga makthavare avrättas och byts mot eftergivna byråkrater som i många fall är inkompetenta. Peos IX inför nya hovceremonier med proskynesis (knäfall). Undersåtarna betraktas fortsättningsvis i princip som slavar.

1299 Genrio faller för jargiska trupper efter att landet under lång tid sakta blivit försvagat av rövarband, svält och monsterattacker från bergen.

1301 Kejsarstaven, den högsta maktsymbolen i Colonan, går förlorad. En konstitutionell kris inleds och imperiets sönderfall snabbas upp.

1330 Colonan splittras. Kejsar Aminerva Thalama av Mastrani-dynastin avsätts eftersom kejsarstaven inte återfunnits. Den västra delen (eller Västcolonan) uppkallas efter kejsaren och blir Thalamon (vilket senare förvanskats till Thalamur). Den östra delen kallas Östcolonan. I praktiken slutar nu Colonans historia, efter 8332 långa år.

1345 Västcolonan (Thalamon) marscherar in i Östcolonan och ockuperar den västra delen.

1347 Översvämningar i stora delar av det jargiska kejsardömet.

1352 Cirefalierna lyckas erövra norra halvan av Soldarn men möter mycket hårt motstånd i det skogiga inlandet, där soldierna tillsammans med Thism, Henea, Pyar och Kiriya utför massiv gerillakrigföring. Tack vare Soldarns väl utbyggda flotta lyckas cirefalierna inte ta de sydliga delarna av Soldarn med hjälp av den invasionsflotta som byggts på Melorion.

1354 Soldarn invaderas och faller för cirefaliernas armé som anfaller från Asharion i norr. Ockupationsarmén förstärks med soldater från Melorion. Tiraker från Kiaz ställer sig på cirefaliernas sida och får mindre landområden i Soldarn.

1355 I Yoldeskogen (Ircaskogen i söder) biter sig upprorsmän kvar som aldrig besegras. Dessa utför hela tiden räder mot den cirefaliska ockupationsmakten. Legenderna om upprormännens bravader är antagligen betydligt överdrivna, men viss sanning finns antagligen i dessa sanslösa berättelser.

1363 På vanligt cirefaliskt manér byggs residensstaden Kemithor Riskoz upp på kort tid. Furst Kemithor av Soldarn styr den nya cirefaliska provinsen härifrån.

1371 Tirakerna från Kiaz anfaller Västmark och skapar sig en korridor till havet som gör att de kan få in förstärkningar från Takalorr.

1376 Hjälten Parowyn startar ett uppror mot ockupationsmakten i Soldarn. Han mobiliserar bönderna i hela området. Det kanske hårdaste slaget som Parowyn utdelar är då en grupp gerillamän lyckas ta sig in i Daan Hammal och kidnappa furst Kemithor. Efter ett år är Soldarn fritt. Tirakerna i Soldarn drivs också ut eller tvingas svära sin trohet till Parowyn.

1377 Invånarna i Västmark lyckas driva ut tirakernas trupper som under sex år delat landet itu. Många västmarkare dör i striderna och hjältemodet och hela händelsen överdrivs i de sentida skildringarna.

1379 Efter cirefaliernas sorti kröns Parowyn till rikskonung och enar Soldarn. Gränserna förstärks med manskap men i inlandet påbörjas arbetet med att bygga upp handeln och jordbruket igen. Zoriánorden återupprättas och ett stort kloster uppförs i Soldarns huvudstad Talon. Den samoriska läran får stort inflytande över samhället då Parowyn själv är en trogen tempelbesökare och tillbedjare av Aurias och Pelias.

1412 Andra stora upproret i Asharion. Cirefalierna lyckas inte slå ner upproret med armén utan tvingas muta upprorsmakarna med pengar och land.

1450 Frihetskriget i Östcolonan startas som ett litet uppror som snabbt växer i omfång. Den thalaskiska ockupationsmakten utsätts för förödande räder.

1456 Efter sex års blodigt krig kastar sabriska frihetskämpar ut den thalaskiska ockupationsmakten. Consaber grundas som sex kungadömen under en överkung. Lagboken 'Jus magna' börjar skrivas.

1486 Pesten bryter ut i den mûhadinska staden Quaran. Den sprider sig snabbt till Jen och Alkarhazan.

1487 Pesten drabbar Tzarmum Riskoz. Cirefalierna lägger staden i karantän och lyckas förhindra att pesten sprider sig över Vambolien.

1498 Warg ny rikskonungaätt i Soldarn.

1509 Flera års missväxt drabbar Västmark och Soldarn. Flyktingar söker sig åt norr till Asharien.

1523 Nytt uppror i Asharion under ledning av samoriska präster. Den cirefaliska kurfursten Thanmazier tvingas låta den samoriska läran bli officiell stadsreligion, vilket blidkar folket och gör det svårt för frihetskämparna att få hjälp av folket.

1534 Pirater plundrar flera städer längs Igonhavet, bland annat Jukon, Karpal, Helm och Zamm Mian.

1545 Hemsökelserna norr om Eumo minskar i styrka och härskaren i landet lyckas flytta fram gränserna till Caibuktens södra stränder. Handeln i riket ökar under denna period.

1567 Trogen blir ny rikskonungaätt i Soldarn.

1589 Spjut blir ny rikskonungaätt i Soldarn.

1594 Första anarkin – fyrårigt inbördeskrig om tronföljden i Consaber. Drottning Calana I vinner tronen.

1597 Första thalaskiska kriget. Thalamur (Västcolonan) invaderar ett, som man tror, krigstrött Consaber. Thalamur förlorar kriget efter fem år.

1635 Feman Riskoz (senare Chadarians hopp) anläggs i Asharion av cirefalierna som en handelshamn.

1667 Vulkanen Jorak i Krolimbergen får ett utbrott. Aska regnar under flera dagar över de jargiska städerna Arbido och Ramia.

1697 Pesten bryter ut i Drunok. Befolkningen decimeras och många försöker fly från landet.

1740 I en gruva i Khazimbergen lyckas frihetskämparna från Sunariskogen återfinna det legendariska Solsvärdet. Frihetskämpen Xerim lyckas inspirera sina mannar och genom list och försåt värva bönder och borgare i Asharion.

1741 Xerim inleder en revolution mot den cirefaliska övermakten i Asharion.

1743 Xerim, tillsammans med thismalver från Sunari lyckas erövra Nada och Nimto Bro genom list och infiltration på mycket kort tid. Detta dåd gör att bönderna tar till vapen mot sina plågoandar och driver bort cirefalierna från området kring Järnforsens norra delar.

1746 Efter många strider möts Xerim och den cirefaliske kurfursten Tamizier under ett av hela krigets blodigaste fältslag söder om Tuzan Rim. Xerim dräper personligen Tamizier med Solsvärdet. Enligt utsagor mottog Xerim flera dödliga hugg från Tamizier utan att dö. Aurias och Pelias anses ha välsignat Xerim och revoltörerna. Xerim överlever slaget men svärdet är borta.

1747 Cirefalierna tappar mark i Asharion eftersom organisationen är dålig efter Tamiziers död.

1749 Asharianerna återerövrar Camard efter en längre belägring och gör den till huvudstad.

1750 Feman Riskoz belägras av Dhanjo-Zans armé. Dhanjo-Zan är en härförare från Forion som tagit värvning hos Xerim. Dhanjo-Zan hyr också pirater som ser till att förnödenheter inte kommer till staden sjövägen.

1753 Den nyutnämnde cirefaliske kurfursten Vobiriaz kapitulerar inför Dhanjo-Zan. Feman Riskoz intas. Hela Asharion evakueras. Många cirefalier accepterar dock den amnesti som Xerim utfördat. Efter tolv års frihetskrig är landet fritt. Det kallas nu Asharien.

1755 Andra anarkin i Consaber. Ett inbördeskrig bryter ut då thalaskiska agenter lönnmördar kung Conner VII.

1756 Gränskriget mellan Asharien och Soldarn utbryter efter en dispyt om hur gränsen mellan länderna skall löpa. Det hela slutar med att kung Santorin Röde ger sig efter det att Asharien har lyckats ta dennes son, tillika härförare, till fånga.

1758 Andra thalaskiska kriget. Provinsen Colonan erövras av Consaber.

1764 Den siste västcoloniske (thalaskiske) kejsaren av Mastrani-dynastin dödas i strid utan att lämna några tronarvingar. Ett råd av nio magikrater tar på sig uppgiften att finna en ny kejsardynasti, men eftersom kejsarstaven är försvunnen är detta svårt att genomföra. Det första som de gör är att sluta fred med Consaber så att de interna problemen kan lösas. Landets namn blir nu officiellt 'Thalamur'.

1782 Ebhrons trupper lämnar Terne.

1788 Staden Ifkhor i Thalamur drabbas av en omfattande brand. Stora delar av staden läggs i aska. Administrationen flyttas till An-Thalamur.

1789 Lalasta förklaras självständigt från Ebhron efter århundraden av självbestämmande.

1810 Upprorstiden inleds i Jargien med ett stort bondeuppror.

1817 Stora översvämningar i Jargien startar en svältperiod som varar i flera år.

1822 Consaber expanderar åt öster genom försiktiga framstötar och kolonisation.

1823 Staden Ansgangar drabbas av lungpest. Invånarna räddas av att St Irian offrar sig själv till Daak. Staden byter namn till Irian.

1948 Asharien drabbas av en omfattande svält. Speciellt hårt drabbas Nada och Nimto.

1902 Tredje thalaskiska kriget bryter ut. Thalamur försöker återta Colonan, men drottning Calana IV pressar tillbaka thalaskerna långt in på deras eget område.

1904 Thalamurs försvar håller på att bryta samman under den sabriska offensiven då den sabriska drottning Calana IV skjuts av en pil och avlider. Man spekulerar fortfarande om inte pilen beordrades av hennes efterföljare, Connacht III.

1904 Morgonstjärna ny rikskonungaätt i Soldarn.

1906 Samtliga sabriska trupper dras tillbaka från Thalamur och allt erövrat inklusive hela provinsen Colonan återtas av thalaskerna. Connacht III mördas samma år.

1935 Tredje anarkin. En religiös konflikt i Consaber leder till inbördeskrig.

1936 Conner X den Kyske, inför Daaks tro i Consaber. Den sabriska missionstiden startar. Det är en ganska blodig historia och förmodligen den enda direkta orsaken till att den sabriska kyrkan bröt med den jargiska moderkyrkan.

1948 Torka i Asharien leder till en omfattande svält i hela landet. Speciellt hårt drabbas Nada, Nimto och Fala.

1955 Daaks kyrka blir statsreligion i Consaber.

1958 Den nuvarande författningen skapas i Asharien. Varje stad blir en egen stadsstat. Camards överbefälhavare Paul Jisselon blir frijarl av Camard, tillika Ashariens förste överjarl.

1960 En stor bondearmé tillintetgörs av jargiska soldater. Nya jordbruksreformer och ett nytt administrativt system införs. Upprorstiden i det jargiska kejsardömet upphör.

1964 Järnhandske ny rikskonungaätt i Soldarn.

1965 Vulkanutbrott i västra Krhun-bergen drabbar många tirakiska byar i Kiaz.

1984 Det stora universitetet grundas i staden Garandor i Stora arkipelagen.

1998 Barbarfolk från den stora Méaslätten i öster anfaller och plundrar de nya sabriska bosättningarna i öster. Dessa områden går förlorade och flyktingar strömmar in i Alarinn, Tokon och till och med Urmahalvön.

2037 Mûhad anfaller det växande Eumo för att stämma detta rikes expansion. De mûhadinska krigsherrarna har dock felbedömt Eumos militära styrka och krigslyckan vänds snabbt då krigarmunkar från Sung och en väldrillad bondehär går till motanfall.

2051 Den jargisk kolonin Henok grundläggs.

2052 Slavuppror i den jargiska provinsen Rankun. Upproret startar som en följd av de inhumana förhållandena då fästningsverket i Binkh uppföres. Upproret sprider sig över hela provinsen och även till provinsen Sardan i norr. Det tar de jargiska trupperna flera månader att kväsa upproret.

2059 Alarinnska frigörelsen. Conrad I förolämpar en alvisk ambassadör, som svarar med att utmana honom och hans rike på duell. Efter fyra års gerillakrigföring och två väl valda slag vinner léaram-alverna sitt eget rike. Conrad avsätts av Constantin III som överlämnar honom till Alarinn där han halshuggs.

2065 Fjärde anarkin i Consaber. Uppror mot

Constantin III i Tokon, när man ser det som förräderi att överlämna Alarinn åt alverna. Upproret kväses snabbt.
2080 Lemira förlorar de västligaste delarna av sitt land till jargierna.
2109 Den lemiriske generalen Raxarales leder ett anfall mot de oorganiserade jargiska styrkorna i de ockuperade västra delarna av Lemira. Slaget mellan jargierna och lemirerna pågår i två dygn. Efter en oväntad solförmörkning avbryter general Raxarales den oavgjorda striden. Några dagar senare tvingas Raxarales fly då nya jargiska trupper anländer.
2111 Kungen i Drunok avlider vilket startar ett inbördeskrig då tronföljden är oklar. Den tidigare kungens brorson vinner striden och kröns till kung i slutet av året.
2130 Missväxt i västra Thalamur drabbar bönderna hårt. Många gårdar överges och livsmedelsproduktionen återhämtar sig inte på många år.
2138 Första mûhadinska invasionen. De jargiska städerna Jarum och Absalon faller. Xanto och Chen belägras men faller aldrig. Efter sju år drivs dock mûhadinerna ut ur både Okrana och Genrio.
2158 Miletta Linbold blir Ashariens första kvinnliga överjarl.
2206 Fjärde thalaskiska kriget – det längsta av alla thalaskiska krig, även kallat 'Femtonårskriget' eller 'Trekonungskriget'. Kriget utkämpas av tre kungar i rad och avslutas med att en tokonsk klanhövding, Conmore, återigen samlar tokon under Drakbaneret och kastar ut thalaskerna från Consaber.
2220 Conburgh II, Consabers konung, stupar under Fjärde thalaskiska kriget.
2221 Fjärde thalaskiska kriget slutar. Conmore I Förnyaren väljs till kung i Consaber eftersom han kan dra sin ättelinje ända till Conner I – trots att han är en tokonsk oäkting med alviskt påbrå. Han återinför under sin långa regenttid flera gamla sedvänjor från Tokon, bland annat tillåts återigen den gamla tron.
2237 Översvämning längs Raunfloden drabbar norra Asharien och södra Drunok.
2247 Den cirefaliske köpmannen Demozier köper sig in i Mareks Frihamn i det nordöstligaste av Asharien. Han grundar ett cirefaliskt handelshus.
2266 Fiorina I Kjolkungen avsätter Constantin VII och får honom avrättad för tyranni i Consaber.
2304 Drunok får ett västligt område till skänks av kraggbarbarerna. Kungen i Drunok beordrar att en ny handelsplats, Thara-Tiannen, skall anläggas.
2338 Staden Solon i norra Colonan läggs i ruiner då den invaderas av horder av monster.
2349 Lemira faller för fem kejserliga legioner från Jargien. Även Berenholt kommer i jargiernas händer.
2353 Cirefalierna ger upp kontrollen över de nordligaste öarna i Melorion på grund av djungelsjukdomar, vilda djur, monster och myggor.
2367 Häxprocesser inleds i flera städer i den nyligen erövrade provinsen Lemira.
2387 Ett stort vulkanutbrott sker på Takalorr inte speciellt långt söder om Tiban.
2401 De dödas krig. En nekromantiker misslyckas med ett synnerligen avancerat och komplicerat experiment i Chadarians hopp. De döda reser sig och härjar staden. Det tar över ett halvår innan ordningen är återställd. Nekromantikern, vars namn inte står att finna, hittas inte och kan aldrig ställas till svars.
2407 En flodvåg sveper fram över Igonhavet och dränker stora kustområden, främst i södra Jargien, men den drabbar även Vambolien.
2431 Ghordvärgarna uppbådar sina gemensamma styrkor och genomför ett fletal massakrer på tirakiska byar norr om Kiaz. Det slutliga målet är ett tirakiskt gruvsamhälle i södra Khazimbergen som dvärgarna under en längre tid velat köpa.
2432 Andra tirakkriget. En ansenlig mängd tiraker med Thaar i spetsen leder en kampanj mot Ghors dvärgar som hämnd för de massakrer som dvärgarna genomfört. Efter det att dvärgarna lyckas mota bort tirakerna anfaller dessa igen. Den här gången belägras tre dvärgafästen, Khazim-Renk-Ghor, Khrun-Renk-Roghan och Krolim-Renk-Samar. Det sistnämnda förstörs av Samars klankungs egen hand och avslutar kriget. Nästan alla anfallande tiraker vid fästet dödas och en hel dvärgaklan utplånas i det som kallas 'Samars offer'. tirakerna hävdar dock att det var binderakken Thaar som dränkte fästet.
2441 Drunoks kung Uruvid II av Durum dödas i strid mot upproriska folkstammar nordväst om Drunok. Rykten säger att förklädda jargiska soldater skulle ha funnits bland de infödda krigarna.
2445 Cirefalierna förlorar Szal Dorian till jargierna efter en långvarig belägring.
2455 Talon-Renk-Ghor grundas.
2456 Ett inbördeskrig startar på Lalasta då det är oklart om hur de bördiga landområdena skall delas upp mellan olika ätter.
2464 Pirater härjar hela sommaren längs Ashariens och Soldarns kuster.
2469 Mareks frihamn får sin förste cirefaliska borgmästare, kurfurst Fhormoriza.
2471 Missväxt i nordvästra Mûhad leder till en omfattande svält.
2477 Den jargiska flottan förstörs av en piratarmada i Lagaths hamn. Piraterna skickar in drivande skepp som stuckits i brand.
2478 Kurfurst Fhormoriza och cirefalierna tar över Mareks frihamn på politisk väg och med skickligt rävspel. Namnet blir Marek Pomian och landet runt staden blir Caserion. Landet är officiellt självständigt, men är i praktiken ett cirefaliskt lydrike.
2482 En stor jordbävning raserar många av byggnaderna på öarna i den Stora Arkipelagen.
2485 Caserion börjar sin expansion åt norr. Expansionen går mycket långsamt och kolonisationstrupperna drabbas av ständiga bakslag. Största anledningen till svårigheterna är den helt inkompetente härföraren Kimrizian, Fhormorizas son.
2489 Tredje Tirakkriget. Thaars tiraker lyckas gräva sig in i Khazim-Renk-Ghor från Kiaz och lurar dvärgarna att anfalla tillbaka mot Kiaz där de slaktas i ett brutalt bakhåll. Tirakerna tar sig in i Khazim-Renk-Ghor och lyckas nästan erövra fästet innan Roghan kommer och lyckas fördriva tirakerna. Stora delar av Kiaz ödeläggs och slutet av kriget markeras med ett väldigt slag vid Kilitiz-passagen där klankung Tirem klan Roghan lyckas dräpa Thaar.
2498 Eumo anfaller och erövrar områden från Mûhad som plågats av långvariga religiösa kontroverser.
2501 Dresbin Ayon grundar en hemlig sekt som har sitt starkase fäste i den jargiska staden Taman Har. Sekten sprider sig till flera stora städer i Jargien.
2502 Fhormoriza avlider och dennes dotter Ymiriziel tar över kontrollen. Hon visar sig vara en stark ledare och kriget vänder efter det att hon avsatt sin broder som befälhavare över styrkorna.
2510 Aboraten av Tibara mördas av lönnmördare från Ayonsekten då han besöker oraklet i Salan.
2512 Sköld och bila ny rikskonungaätt i Soldarn.
2516 Ymiriziel siktar in sig på att expandera Caserion åt norr och öster. Hon möter på ganska kraftigt motstånd hos västraunerna i Raon, men lyckas genom en kombination av pengar, politisk makt och militär kraft kuva motståndarna. Den siste kejsaren i Raon får asyl i Consaber.
2518 Omfattande häxprocesser inleds i flera stora jargiska städer, bland annat Lamur, Ornor, Sabesta, Salan, Variso och Bolos. Processerna syftar till att utrota Ayonsekten, men man når inte ända fram.
2520 Slaget vid Lerana blir ett svidande nederlag för caserierna då den thalaskiska hären krossar den caseriska armén som tagit sig över floden Thukor. Detta leder till att caserierna lägger sina planer på att expandera österut i malpåse.
2521 Caserions storhetstid. Områden i norr och väster erövras. Dessa områden hålls under stor umbäranden i nästan 100 år. Till slut ges områdena upp på grund av attacker från raunlänningar, troll och monster.
2526 I den jargiska staden Taman Har lyckas jargiska inkvisitorer fånga ledaren för den fruktade Ayonsekten. Dresbin Ayon döms och deporteras till okänd ort. Varför han inte avrättas är ännu okänt.
2527 Norra och östra Asharina lamslås av farsoter och kan inte göra motstånd mot cirefalierna som expanderar sitt rike fram till och över Raunfloden.
2529 Slaget om Ramske slätt söder om Jarla står mellan en uttröttad cirefalisk här och en mycket målmedveten motståndare. Trots att asharierna är bara hälften så många lyckas de driva cirefalierna på flykten, tillbaka över Raunfloden.
2532 Tarhais trupper använder sig av gerillakrigsföring gentemot de aunuriska trupper som ockuperar dem och lyckas slutligen driva dem från sitt rike.
2571 Ett fredsfördrag skrivs under mellan Asharien och Caserion. En rad händelser gör att starka vänskapsband uppstår mellan Soldarns rikskonung Alfkar II och Ashariens överjarl – gammal rivalitet läggs slutgiltigt undan.
2572 Handel mellan Caserion och Asharien upptas och en frihandelsavtal instiftas mellan de båda länderna.
2595 Vansinnets krig mellan Damarien och Melorion utbryter efter att Damariens kung fått för sig att Melorion skulle anfalla Damarien. Kriget kommer som en fullkomlig överraskning för cirefalierna. Den vansinnige damariske kungen sätter sig själv som överbefälhavare och ger Melorion chansen att snabbt samla sig och slå bort invasionsförsöket. Melorierna går på offensiven och landstiger i Damarien. Damariens vansinnige kung dödas när huvudstaden bränns av meloriska marinkårister och vapenmästare.
2597 Andra Mûhadinska invasionen. Den mûhadinska hären erövrar ofantliga områden och de jargiska försvararna lyckas inte hejda dem förrän Tibara är nära att falla. Vändningen kommer då den mûhadinske kefalen som leder invasionen dödas av spjut från en jargisk ballista. Klockorna i stadens alla tempel slår oavbrutet under denna osäkra tid – denna tradition har fortsatt i Tibara alltsedan detta årtal. Efter ett år är allt område i Okrana, Jargien och Binkh återerövrat.
2598 Damarien skövlas flera gånger av tirakiska plundrare och havet görs osäkert när kapare från Melorion plundrar och sänker uteslutande damariska skepp.
2603 Den cirefaliska armén råkar ut för ett bakslag i norra Caserion när de överrumplas av en stor här av thalasker. I princip hela den cirefaliska hären tillintetgörs och de nordligaste delarna av Caserion går förlorade. Cirefalierna blir tvingade att betala stora lösensummor för att befria det stora antal cirefaliska fångar thalaskerna har tagit.
2604 En jargisk adelsman tar kontroll över Damarien efter flera års vanvård som resulterat i långvariga inbördeskrig och svält.
2606 Kanalen mellan Locarda och Melásar-sjön färdigställs.
2607 Con'felya I Halvalv gör anspråk på den sabriska tronen genom släktskap med Conmore I via léaram.
2608 De jargiska legionerna går på offensiven och driver tillbaka mûhadinerna ända till Zius gräns. Erövringarna i Tarkas är svåra att hålla för de jargiska arméerna och överges efter endast ett par år.
2618 Draken Verdurakh adlas och insätts som Consabers regentförsamlings talman. Draken håller denna position än idag.
2639 Svält drabbar provinsen Okrana och alla nya jargiska bosättningar i väster. De som orkar flyr till kejsardömets bördigare provinser.
2648 Handelskriget mellan Asharien och Caserion. Ett litet krig som börjar med att det ashariska handelshuset Ramiz spannmålslager bränns ned av okända förövare. Dvärgafamiljen Ramiz av klan Zolod hyr då egna legosoldater som börjar utföra missdåd i staden. Efter ett flertal incidenter har det hela eskalerat till ett fullblodigt krig, där handelsskepp kapas av båda sidor.
2651 Thalamur tar tillfället i akt och erövrar de sista caseriska forten norr om Thukor-floden.
2655 Alvvän ny rikskonungaätt i Soldarn.
2658 Den jargiska kolonin Lopnor grundläggs. Mûhadinerna motsätter sig detta och mönstrar en här för att anfalla de jargiska kolonisatörerna. Den långa vägen genom öknen, bristen på manskap och utrustning gör det omöjligt för den mûhadinske kefalen att uppnå sina mål.
2666 Vilda kamorianska stammar anfaller de nordliga jargiska provinserna. Striderna i Genrio och Sardan är långvariga.
2666 Cirefaliska handelsmän finner kryddöarna och upprättar handelsstationer där.
2670 Förräderiet vid Ramia. Invånarna i staden Ramia

i provinsen Sardan vägrar att öppna sina portar för den illa ansatta jargiska expeditionsstyrkan. De jargiska soldaterna nedgörs av kamorianerna.
2673 Belägringen av Ramia. Efter att de kamorianska vildarna slagits tillbaka över Krolimbergen belägras Ramia. Staden faller efter ett par månaders belägring. De repressalier som följer är hårda och en stor del av stadens invånare deporteras.
2688 Kejsarinna Eria av Menon-Aun ger order om att Miam skall invaderas. Trupper tar sig in i riket via land och hav. Striderna blev hårda men kortvariga och riket erövrades efter bara några månader.
2702 Ett nytt magikerhus dyker upp i Consaber som från ingenstans. Det nya huset Duncreigh märks därefter tydligt i den sabriska politiken.
2705 Den jargiska kolonin Colostro grundläggs.
2707 Kryddöarnas konung avsätts och handelsmännen tar hans plats. Den nya handelsinriktningen leder till en stor inflyttning av pyaralver och cirefalier; båda konkurrerar hårt om makten över Kryddöarnas handel.
2722 Vulkanen Jorak i Krolimbergen får utbrott. Staden Ramia dränks av ett askregn som dödar nästa alla invånare. Efter att Aboraten förklarat att det var Daaks straff mot de otrogna i Ramia byggs staden aldrig upp igen.
2730 Ferkado ny rikskonungaätt i Soldarn.
2747 Beludalen befolkas av guldletare och andra lycksökare.
2765 Femte thalaskiska kriget startas.
2772 Conisbrough I Sjöfararen besegrar Thalamur fullständigt till sjöss tack vare sitt skickliga sjömanskap och välgrundade sjökrigstaktik.
2773 Den thalaskiska invasionsarmén kapitulerar utanför den sabriska staden Uriens eftersom Thalamur inte kunnat få fram förnödenheter över Thalaviken.
2784 Consaber grundlägger sina kolonier i Stora arkipelagen.
2809 Den jargiska kolonin Karakul grundläggs.
2823 Staden Dhurkoor grundas utav pirater då de ockuperade de små byarna runt floden och förslavar folket för att använda platsen som ett gömställe och frihamn.
2836 Jargus kröns till kejsare i det jargiska kejsardömet.
2844 Drottning Constance V abdikerar och går i kloster.
2847 Constance försvinner spårlöst i ett ljussken under bön. Hennes kläder blir kvar. Miraklet sker i närvaro av jargiska inkvisitorer och kyrkoämbetsmän då Constance förklarar att hon med Daaks hjälp ska bevisa den sabriska kyrkans likvärdiga helighet jämfört med den jargiska moderkyrkan. Constance helgonförklaras senare samma år.
2852 Den jargiska kolonin Lothian grundläggs.
2866 Helmsslakten. Den damariska staden Helm utsätts under nyårsnatten för en katastrof. Bland de fåtalet överlevande som är vid sinnens fulla bruk hörs historier om 'hur de döda åter gick på gatorna' och hur himmeln rämnade och ondskan tog över. Staden läggs i ruiner.
2867 Wackt ny rikskonungaätt i Soldarn.
2872 Helm återuppbyggs, men resultatet är mediokert. Staden är efter sex år till en tredjedel återuppbyggd och arbetet avstannar på grund av svälten. Staden kommer aldrig att växa ytterligare.
2872 En sabrisk expedition som skickats för att undersöka den väldiga ön Luberos försvinner. De fåtaliga som återkom berättar om bestialiska varelser med isande skrik som ekade mellan urskogens stammar och städernas ruiner.
2874 Gordrion grundas av cirefaliska kolonisatörer, straffångar och slavar.
2875 Damarien drabbas av missväxt och svält under fem mycket heta år i rad. Befolkningen minskar till en tredjedel och kung Xamir Räddhare klarar inte av att tygla det desperata folket, vilka bränner ned delar av Targus. Det hela kulminerar när garnisonen går emot kungen och kapten Xarem kastar kungen åt folket som gör processen kort. Kapten Xarem kröns senare till kung.
2880 Två år av torka i Lemira och Merun leder till en omfattande svält i dessa jargiska provinser. Kejsaren vägrar att skicka mat till de svältande vilket leder till många mindre uppror. För att kväsa oroligheterna kommenderas kejserliga legioner och inkvisitorer in från de närbelägna provinserna.
2888 Jargien råkar i krig med Sunarialverna. Det hela slutar med att Sunarialverna förlorar ett litet skogsområde i Khazimbergen som bränts och ödelagts av jargierna. Jargiens strävanden att kunna öppna en handelsled till Asharien stoppas dock helt.
2892 Zhan-Ghy dyker upp i Belu. Han finner guld och propagerar vida omkring för att folk skall bosätta sig och finna sin lycka i Beludalen.
2894 Tuzan Rims frijarl Voroman Tero låter sig krönas till kung över det nyutropade konungadömet Voromanien. Södra Asharien lamslås av en svår pestepidemi.
2897 Massakern i Voromanien. Hundratals oskyldiga människor avrättas efter att ha anklagats för att ha spritt den svåra pesten till konungadömet.
2898 Voromanien invaderas av ashariska och cirefaliska trupper. Konungen Voroman Tero omkommer under ett desperat flyktförsök. Tuzan Rim återinlemmas i jarlaunionen Asharien. Lemendien Silverfjäder ny frijarl. Cirefalierna får stärkt makt i stadens råd samt exklusiv handelsrätt i Tuzan Rim under 50 år.
2911 Trollkrigen. Skogstrollen går om och om igen bärsärkagång mot människorna i Soldarn och södra Asharien. Flera städer drabbas. Kampen om Västerbrygga, där en stor skara om närmare hundratalet troll nedgörs av drygt femhundra soldater, går till historien. För första gången någonsin strider ashariska och soldiska soldater sida vid sida – de pilbågsbeväpnade asharierna understöder de soldiska riddarnas ryttarchocker ledda av Zoriánordens hjältekrigare. Någon förklaring till trollens irrationella beteende står aldrig att finna – en dag slutar bara anfallen.
2912 Trollkrigen blir en personlig katastrof för den sittande rikskonungen Umeran IV. Småprinsarna, Umeran och Thalur, faller offer för en trollräd, liksom rikskonungens bror, riddar Thalmar och hovmagikern Skiralion. Ett par månader efter att trollkrigen avslutats kallar Umeran IV samman adeln till herredagar. Rikskonungen avsäger sig där sin krona till förmån för ätten Leijons huvudman, Artol.
2913 Leijon ny rikskonungaätt i Soldarn.
2915 Den momolanska ekbeten tillser att bevattningsanläggningar anläggs längs kanalen från Malásar-sjön.
2920 Inbördeskrig bryter ut i Damarien efter att kung Xarem avlidit under mystiska omständigheter. Vissa jargiska intressen lägger sig i och Thamas Vitfjäder, en jargisk ädling går in i landet med en melorisk legoarmé från väster.
2921 Den unge Thamas erövrar tronen i Damarien efter långa strider. På sin kröningsdag gifter han sig även med kung Xarems yngsta dotter Ariandra den behagfulla. Damarien gränser stängs och det blir svårt att få reda på vad som händer i landet.
2941 En mystisk sjukdomsepidemi härjar i den jargiska staden Lamur.
2933 Det meloriska sjöförbundet sluts mellan Melorion och tirakiska sjöherrar i Tiban. Förbundet utgör ett stort hot mot alla andra sjömakter, speciellt den sabriska handelsflottan.
2037 Daaks missionärer tar sig in i Asharien via Drunok.
2939 Ett skepp fullt med samoriska pilgrimer från Daan Hammal på väg till Camard bordas av ett jargiskt skepp med diplomatflagg. De pilgrimer som vägrar att konvertera dränks av de jargiska inkvisitorerna i ett försök att praktiskt demonstrera samorismens svaghet.
2940 Då nyheten om den jargiska massakern på det soldiska pilgrimskeppet sprids så bränns det sabriska Daaktemplet i Camard ned av uppretade samortroende. Detta leder till en allvarlig kris i de hittills goda förbindelserna med Consaber. Frijarlen i Camard erbjuder sig att bygga upp ett nytt och större tempel för de få Daaktroende sabrierna i området. Relationerna normaliseras snabbt då sabrierna inser att det var jargierna som var grunden till problemen. För att förtydliga skillnaden mellan jargierna och sabrierna kallas detta nya tempel för 'den sabriska sjömanskyrkan' och inte 'Daaktemplet' som den nerbrända templet hette.
2941 Aboraten i Tibara utlyser ett heligt korståg mot de otrogna i Asharien och Soldarn. Förklädda jargiska inkvisitorer tar sig in i Asharien från Drunok. De härjar och bränner byar och bondgårdar i västra Asharien.
2941 En sjukdomsepidemi bryter ut i det jargiska distriktet Lativa.
2942 Soldater från Nimto lyckas besegra de jargiska invisitörerna som härjat i västra Asharien. Nära nog nittio inkvisitorer hängs på platsen, men ett okänt antal tros ha kommit undan.
2943 Den jargiska kolonin Lomar grundläggs.
2944 Massakern vid Boron. Jargiska inkvisitorer överfaller och dräper ett följe fredliga samoriska munkar och nunnor. Efter tre dagars förföljande lyckas Zoriánordens krigare att infånga och dräpa de sista inkvisitorerna.
2945 En handelsunion bildas i Stora arkipelagen.
2946 Cirefalier och tiraker bildar det meloriska jöförbundet för att motverka och plundra Consabers fartyg. Cirefalierna erövrar den sabriska ön Colm och bygger snabbt upp en befäst hamn med hjälp av inhyrda dvärgar. Cirefalierna anlägger en handelsstation på ön och sakta men säkert byggs fortifikationerna upp till sällan skådad styrka. Denna provokation ses inte med blida ögon av Consaber som dock inte ser någon annan möjlighet än att avvakta.
2946 Kholam-Renk-Ghor grundas.
2954 En mystisk sjukdomsepidemi drabbar de jargiska invånarna i staden Lamur.
2955 Korsarkrigen i Rhungsjön. Den ashariska flottan byggs ut för att bekämpa fribrytarna och piraterna.
2956 Tiraker i tjänst hos den sabriska flottan lyckas splittra det meloriska sjöförbundet genom att få tirakiska sjörövare att anfalla flera meloriska hamnar och kapa åtskilliga cirefaliska handelsfartyg. Cirefalierna i Melorion och Caserion slår tillbaka mot tirakerna och sjöförbundet är historia.
2957 Västra delarna av Drunok ockuperas av jargiska trupper.
2958 Den jargiske aboraten äts upp av råttor i det så kallade 'rått-tornet' i Binkh. Det ryktas att den tillträdande aboraten hade något med det hela att göra, men exakt vad klarläggs av naturliga skäl aldrig.
2959 Rikskonungen i Soldarn utfärdar ett dekret som tvingar alla i Soldarn med jargisk börd att lämna in sina vapen och dessutom betala en extra straffskatt som kompensation för det jargiska härjningarna.
2960 Sjätte thalaskiska kriget (även kallat Pereinska frihetskriget) startar då sabriska Daaktrogna trupper går in i Pereine för att stödja rebellerna.
2961 Thalamur drar sig från Fristaten Pereine i augusti. Sabriska trupper stannar i Pereine. Även Colonan får hjälp med att vinna sin självständighet, men striderna i Colonan är mycket oblodigare.
2961 Under hösten gör Drunok ett försök att återerövra de områden som jargierna tagit med våld fyra år tidigare. Fälttåget är dock dåligt planerat och jargierna har inga större svårigheter att återta de förlorade landområdena efter vintern. Drunok tvingas till eftergifter. Bland annat upprättas en stor jargisk legation i Drunoks huvudstad.
2963 Stora banditband från Gnaar-Muur plundrar den jargiska staden Falano. Kejsarens trupper lyckas endast med svårighet driva bort rövarna.
2965 Den cirefaliske markfursten Vrimzikiel avsätts och förskjuts av Caserion. Han kontrar med att uppbåda en legoarmé som härjar i norra Asharien och västra Caserion. Legoarmén benämns vanligen 'upprorshären'.
2965 Inbördeskriget som av och till plågat Lalasta i århundraden avgörs i ett bakhåll som tillintetgör den ena sidans ledare. De män som har gett dem sitt stöd blir alla landsförvisade eller avrättade.
2966 Den nya aboraten i Tibara utropar ett nytt korståg mot Soldarn. Zoriankrigarna i Soldarn förbereder sig på vad som komma skall. Asharierna förstärker gränsbevakningen mot Drunok. Runt om i Soldarn och även i Asharien bränns Daakkors i protest mot Jargien.
2967 Nu.

Encyklopedia Mundana

Andros hade väntat länge på att få träda in i det kejserliga biblioteket. Ända sedan barnsben, då han först hört talas om den imponerande byggnaden hade drömmen funnits hos honom. Där fanns allt som var värt att veta, fjärran riken, bestialiska monster, exotiska kulturer och folkslag. Historia, geografi, språk – allt samlat på en och samma plats.

Han kunde inte räkna sig till alla de gånger han längtande frågat sin fader om han fick besöka biblioteket. Alla dessa undranden hade besvarats bestämt, men ändock kärleksfullt, med ett nej. Dessa nekanden hade emellertid inte stoppat Andros från att längta vidare – snarare tvärtom...

Andros hade vuxit upp och drömmarna hade tonat bort så sakteliga. Den fanns dock kvar men det ivriga barnets längtan hade som i en handvändning bytts ut mot ett mer vuxet hopp om föverkligande av barndomsdrömmen. Han hade försökt så gott det gick att inte svika sin uppväxts stora längtan, vilket med tiden blev allt svårare. "Drömmar passar bäst som just drömmar", hade hans fader sagt till honom, och så skulle det också ha kunnat förbli.

Men en dag hade han som av en händelse stoppat en neslig tjuv som stulit dux Nadians penningpung.

Vad Andros önskade i belöning var först ingen självklarhet, men inom sig hörde han alltjämnt en pojkaktig röst som talade om biblioteksbesök.

Så var han äntligen där. Han slog upp encyklopedin och tog åt sig. Nu skulle äntligen all världens kunskap bli hans. Han skulle aldrig sluta läsa. Aldrig någonsin. Andros skönk allt djupare ner i texterna...

ENCYKLOPEDIA MUNDANA är en massiv uppslagsbok som innehåller all tänkbar information om Mundana och dess invånare. I Encyklopedia Mundan finns över 5.900 uppslagsord som behandlar allt från himmel till jord. I slutet av boken finns också en utförlig kronologisk tidslinje över de viktigaste händelserna som utspelat sig de senaste 10.000 åren.

Eon är ett rollspel från:

neoGames®

Författare: Carl Johan Ström, Petter Nallo, Anton Wahnström.
Omslag: Carl Johan Ström.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5041


ISBN 918912841-9
9 789189 128415